FÓRZA MOTORSPORT MOTO GP 4 EYETOY ANTIGRAV SINGSTAR POPWORLD

GAMEPRO

TÖBB MINT JÁTÉK

PC CD-ROM | PlayStation | XBOX

PLAYSTATION 3 VS. XBOX 360
TITÁNOK SZEMTŐL-SZEMBEN

StarCraft: Ghost
A nő, aki lenyomja Sam Fishert?

NYÁRI DUPLASZÁM!
498 Ft

E3 2005
FELBOLYDULT A JÁTÉKVILÁG!
BESZÁMOLÓ A VILÁG LEGNAGYOBB JÁTÉKKIÁLLÍTÁSÁRÓL

TIPPEK, CHEATEK 4 OLDALON
STILL LIFE VÉGIGJÁTSZÁS

Mozi
a zsebedben
Minden, amin filmet nézhetsz

Mit csinálsz a nyáron?
Mi tudjuk!
Psychonauts
Pariah
7 Sins
Guild Wars

Star Wars: Episode III The Revenge of the Sith
Átállsz, vagy meghalsz?

GameStar AJÁNLÁSÁVAL

2005/09. MÁJUS 27.

STAR LOGO
www.starlogo.hu

AZ ÉN MOBILOM

MONO CSENGÉS: Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-635-545-re, vagy vezetékes telefonról hívd a 06-90-44-24-69-es számot!
WAP-os tartalmak (Polifónikus és Valódi csengés, Színes háttérkép, JAVA játék): (1) AKTÍV a WAP-od? (2) TESZTELD! Küldd a GPTESZT-et a 06-20-9000-868-ra (alapdíjas), a válasz WAP cím, töltsd le! (3) Ha szól, küldd a kódot a megadott számra! (Java játéknál 1x vagy 2x) (4) A válasz WAP cím, töltsd le a tartalmat! (GPRS kapcsolat ajánlott!)
Ha nem vagy biztos benne, hogy készüléked támogatja a kiválasztott tartalomtípus letöltését, hívd élő ügyfélszolgálatunkat: 06-1-422-3490!

MONO CSENGŐHANGOK!
POLIFÓNIKUS CSENGÉSEK!
06-90-635-545

DANCE, TRANCE, TECHNO	mono	poli
Kistehén Zenekar - Szájber gyerek	GP28753	GP37569
Daniel Hope - Love and pride	GP28778	GP37577
Danzel - You are all of that	GP28738	GP37547
Dj Szatmári-Jucus - Égess el	GP28708	GP37218
Dj Tiesto – Forever today	GP28683	GP37466
Dj Tiesto - Rain down me	GP28709	GP37522
Dj Tiesto - Traffic	GP28540	GP37041
Fatboy Slim - The joker	GP28741	GP37548
Lasgo - Pray	GP28636	GP37450
Moby - Body rock	GP28711	GP37519
Moby - Lift me up	GP28748	GP37566
Naksi-Brunner - Szivárvány	GP28681	GP37367
Naksi-Brunner-Budapest száll	GP28493	GP37192
Scooter - One always hardcore	GP28687	GP37469
Scooter - Shake that	GP28682	GP37288
Scooter - Suavemente	GP28780	GP37578
R'N'B - RAP	**Mono**	**Poli**
50cent - Candy shop	GP28737	GP37545
Black Eyed Peas - Shut up	GP28048	GP37429
Black Eyed Peas - The apl song	GP28713	GP37524
D12 - My band	GP28297	GP37087
Eminem - Mockingbird	GP28714	GP37534
JayZ feat Beyonce - Bonnie + Clyde	GP28692	GP37477
Nelly - Over and over	GP28705	GP37514
The Game - How we do	GP28736	GP37541

MONO + POLI csengések! 06-90-635-545

MAGYAR POP	mono	poli
Ákos - Keresem az utam	GP28362	GP37856
Ákos - Valami véget ért	GP28364	GP37858
Auth Csilla - Jól vagyok és pont	GP28302	GP37066
Charlie-Kiraly Linda - Játszom...	GP28267	GP37108
Club 54 - Még egyszer	GP28483	GP37095
Crystal - Álom	GP28375	GP37869
Crystal - Hajnali fény	GP28629	GP37315
Crystal - Két utazó	GP28376	GP37870
Desperado - Csak egy perc	GP28574	GP37279
Desperado - Tiéd a főszerep	GP28391	GP37884
Desperado - Tombolj	GP28392	GP37885
Fiesta - Gondolj a tegnapra	GP28402	GP37895
Fiesta - Újra meg újra	GP28405	GP37898
Gáspár L. - Hagyd meg nekem..	GP28556	GP37444
Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül	GP28568	GP37267
Groovehouse - Ha újra látom	GP28408	GP37901
Groovehouse - Támad a szél	GP28409	GP37902
Király Linda - Clubsong	GP28183	GP37909
Király Linda - Fast lane	GP28417	GP37910
Nox - Friesong	GP28431	GP37923
Nox - Százszor ölelj még	GP28569	GP37711
Nox - Vágyom a szerelem után	GP28433	GP37925
Romantic - A szerelem hajnalán	GP28571	GP37272
Romantic - Szeretem őt	GP28188	GP37007
TNT - Nem találok szavakat	GP28444	GP37936
Tóth Veronika - Nem baj, hogy ...	GP28559	GP37254
Tóth Vera - Son of a preacherman	GP28354	GP37148
Unique - Úton	GP28347	GP37084

KÜLFÖLDI POP	mono	poli
411 - Dumb	GP28578	GP37442
411 - On my knees	GP28665	GP37378
Anastacia - Welcome to my truth	GP28701	GP37510
Dido - See you when you are 40	GP28542	GP37231
Dido - White flag	GP28002	GP37032
Eros Ramazotti-Cher - Piu che puoi	GP28779	GP37972
Jennifer Lopez - Baby I love you	GP28350	GP37144
Kylie Minogue - Chocolate	GP28467	GP37748
Natasha Bedingfield - These words	GP28739	GP37550
O-Zone - Ciao Bambina!	GP28740	GP37571
O-Zone - Despre tine	GP28583	GP37201

Mono csengőhang letöltésénél írd a kód után a készüléked típusának első két betűjelét: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. PL.: GP28007 AL. *AKCIÓS mono csengés GPMONO SG vagy GPMONO SIE. A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra tölthetők le, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. Mindhárom mobilhálózatból! Dallamként is letölthetők: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55) ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

TÖLTSD LE MOST 240 Ft-ÉRT!

HIHETETLEN AKCIÓ!

Küldd a GPSZINES szót a 1784-re! (színes háttérkép)

DANZEL: PUMP IT UP

Küldd a GPMONO szót SMS-ben a 1784-re! (mono csengőhang*)

Küldd a GPPOLI szót a 1784-re! (polifónikus csengés)

Küldd a GPJAVA szót a 1784-re! (TRAFFIC játék)

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545

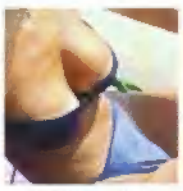
GP665477

GP665471

GP665465

GP665457

GP665429


GP665428

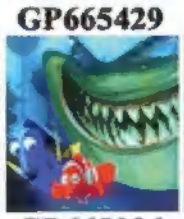
GP660605

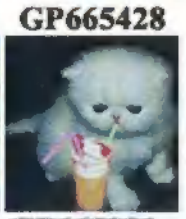
GP665092

GP665091

GP665088

GP660603

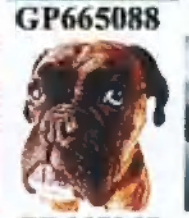

GP665086


GP665081

GP665078

GP665074

GP660601


GP665065

GP665029

GP664233

GP664230

GP662215

GP660448

GP660447

GP660599

GP660442

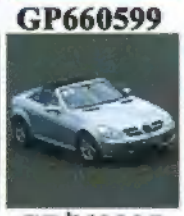
GP660440

GP660598

GP660421

GP660596

GP660324


GP660305

GP660205

GP660204

GP660128

GP660036

VALÓDI CSENGÉSEK!
06-90-629-444

HANGEFFEKTEK	
Báránybégetés	GP16023
Cross motor gyorsul	GP16913
I'm your Dj	GP16984
Játékgép hangkavalkád	GP16028
Kacsahápogás	GP16022
Lány - fuck me	GP16985
Lány-csoportos orgazmus	GP16018
Lenin hangja	GP16051
Malacröfögés	GP16049
Női nyögés	GP16024
Lány elélvez	GP16025
Porsche	GP16026
Star Wars Lézerkard	GP16048
Szellentés	GP16019
Wc-öblítés	GP16020
MAGYAR ZENÉK TOP 15	
Kistehén tánczenekar - Szájber gyerek	GP16987
Dj. Sammy - Califonia dreemin	GP16036
Edda - Gyere őrült	GP16986
Edda - A hűtlen	GP16044
Emil Rulez - Zazie az ágyban	GP16045
Groovehouse - Ha újra látom	GP16037
Hofi - Piál a föld	GP16011
Irigy Hónaljmirigy - Becsi-becsi-nálok	GP16012
Irigy Hónaljmirigy - Numerakirály	GP16004
Irigy Hónaljmirigy - Száz utasnak 50 a fele	GP16014
LL Junior - Fullon vagyok	GP16015
LL Junior - Gettósztár	GP16041
Pierrot-Oroszlán Szonja - Time after time	GP16034
Spigiboy - Éjjel érkezem	GP16038
Való Világ	GP16035
KÜLFÖLDI ZENÉK	
A Szovjetunio himnusza	GP16029
Danzel - Pump it up	GP16000
O-Zone - Dragostea din tei	GP16001
Panjabi MC - Yogi	GP16031
Salome de Bahia - Taj Mahal	GP16989
Eredeti poénok - HOFITÓL!	
Hofi - Gondolj apádra - Jól vagy?	GP16046
Hofi - Gondolj apádra - Pénzért mindent!	GP16047

MOST JÖN A JAVA! 06-90-629-444

Készülékek: Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250(i), 7260, N-Gage QD

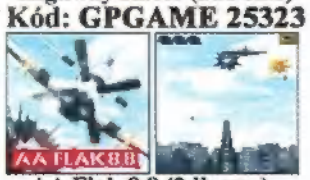
Collision Course (2db sms)
Kód: GPGAME 69085

Highway Racer (2db sms)
Kód: GPGAME 25323

Cras'n'burn Turbo (2db sms)
Kód: GPGAME 80533

Bubble Trouble (2db sms)
Kód: GPGAME 45455

Fruit Machine 2 (2db sms)
Kód: GPGAME 79421



AA Flak 8.8 (2db sms)
Kód: GPGAME 24105

AMAIO FOOTBALL (2db sms)
Kód: GPGAME 31939

Racing Fever 2 (2db sms)
Kód: GPGAME 31413

Mono csengés 400 Ft+ÁFA(100Ft)/SMS vagy 240 Ft+ÁFA(60Ft)/perc. Színes háttérkép, polifónikus csengőhang 400Ft+ÁFA(100Ft)/SMS. Java játék, valódi csengés 800Ft+ÁFA(200Ft)/SMS. Akciós tartalmak 240 Ft+ÁFA(60Ft)/SMS. Akciós java játék letöltése az azt támogató Nokia, Siemens és SonyEriesson készülékekre lehetséges. További csengőhangok, oplogók, képüzenetek a TV2 teletext 600. oldalán. Közönségszolgálat: 061/422-3490
Telefor Kft. Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.

GamePro tartalom

Címlapsztori

A 7 témája

Irány a strand!

Kedves Barátaink, Rajongók, Szimpatizánsok és Szupportőrök! Hagyjuk a dagadt ruhát másra, engem vigyünk fel a padlásra! – mondanám, ha a legminimálisabb mértékben is vonzana ez a perspektíva. Persze nem, ez egy butaság, lépjünk is tovább, sebesen. Sokkal fontosabb, hogy egyik szemünk sír, a másik pedig nevet – értsd: kollektíva. Örülünk, mert nekünk is jön a jól megérdemelt pihenés ideje, de kicsit szomorúak is vagyunk, mert így a nyár végéig el kell, hogy búcsúzzunk Tőletek. Így igaz, a GamePro szabadságra megy, hát ezért is vastagabb ez a szám a megszokottnál. Egész nyáron valószínűleg nem tart ki, de néhány napi hideg élelemnek csak megteszi, fogyasszátok egészséggel. (Ez egy ún. metafora! Az újság nem ehető, addig semmiképp, míg el nem távolítottátok a fémkapcsokat.) Kétségbeesni persze nem szabad, szeptemberben újult erővel, kipihenten térünk vissza, néhány vadiúj kutatási eredménnyel, melyek reményeink szerint még jobbá teszik a lapot – tudjátok, teszi a lapot, ami teszi a lapot. Addig böngésszétek oldalunkat, diskuráljatok a fórumon (igyekszünk majd mi is gyakran bekukkantani) és persze pihenjetek Ti is. Elvégre itt a nyár, mondjuk ki bátran, nincs isi (mély éppenséggel van...) csak arra ügyeljetek, hogy ne punnyadjatok folyamatosan a szobában, a gép/TV előtt. (Van már Wi-Fi is a világon, az igazán kemény arcok laptopról döngetnek, a strandon.) Nem maradt más hátra, mint hogy képzeletbeli keszkenőmet meglengessem felétek: jó pihenést, jó nyarat, szeptemberben találkozunk!

Dr. Proton

Ez + Az

10 Levrov
11 Teszt: Milyen Sith lovag lenne belőled?
12 WTF?!
13 Horoszkóp babáknak!
14 Karrier tanácsadó
15 Hogyan szólítsd le Amidalát?
18 A legtutibb nyári programok
19 Hollywood házhoz jön: George Lucas-interjú
20 Élet a számítógépen túl: a Cica
23 Turkálda

Játéktesztek

32 7 Sins
34 Star Wars Ep III – The Revenge of the Sith
36 Dungeon Lords
37 Moto GP 4
38 Spy vs Spy
40 Imperial Glory
41 World Snooker Championship 2005
42 Pariah
44 Guild Wars
45 Julius Caesar: Tin Soldiers
46 Forza Motorsport
48 Cold Winter
50 Haunting Ground
51 Graffiti Kingdom
51 EyeToy Antigrav
52 Matrix Online
54 Psychonauts
56 Elite Warriors Vietnam
56 Combat Task Force
57 Singstar Popworld
57 Dancing Stage Unleashed 2
58 Tippek, cheatek
60 Still Life végigjátszás

Élet/Stílus

62 Óra végén visszakapod!
64 Musiq - Filmz

E3

..és lehull a lepel!

A GDC után nagy űr maradt a játékvilágban. Mindenki tudta, hogy a 2005-ös E3 (Electronic Entertainment Expo) fesztivál és konferenciasorozat nagy mérföldkő lesz mind a közönség, mind a szakma életében, ezért hát vártunk. Higgyétek el, megérte!

2005. május 17. és 20-a között Los Angelesben az élet csak és kizárólag a játékokról szólt. A repterek és szállodák zsúfolásig megteltek, hiszen a konferencia és kiállítás-sorozat a világ minden tájáról vonzotta az újságírókat, érdeklődőket, szakmabelieket. A GDC-n már mindenki tudta, hogy az idei év nagy lepelrángatása az E3-on várható, és ez így is lett. Maga a fesztivál is saját honlapján (www.e3expo.com) is úgy reklámozta be az eseményt, mint minden idők legnagyobb játék-fesztiválját, és be kell látnunk, nem túlozták el a dolgot. Az Entertainment Software Association szerint ugyanis az idei expo minden idők legnagyobb érdeklődésére számot tartó fesztiválja, utoljára ekkora tömeg talán csak 2000-ben volt, amikor is a Dreamcast és a PlayStation 2 uralta a színpadokat, illetve a Microsoft és a Nintendo is ekkor jelentette be az Xbox-ot, illetve a GameCube-ot. Hogy számokkal is éreztessük a változást: tizenegy évvel ezelőtt, amikor az első E3 fesztivál megrendezésre került, az expo területe 300 000 négyzetméter volt, és közel 30 000 látogatót vonzott. Az idei évben 700 000 négyzetméteren terül el a világ egyik legnagyobb játékkiállítása, és több mint 65 000 (egyes becslések szerint több mint 70 000) ember fordult meg Los Angeles rangos fesztiválján. A szakma is erőteljesen képviselteti magát, a multicégek mellett 87 ország több mint 400 kiállítója jelent meg a gigantikus eseményen. Ennek oka idén igen egyszerű: A Sony testi valójában bemutatta a PlayStation 3-at, a Microsoft előrukkolt az Xbox 360-al (ezekről részletes leírást olvashattok a 7 témája rovatban), és a Nintendo is előzetes anyagokkal állt elő a Revolution-el kapcsolatban. Természetesen a nemrégiben debütált Nintendo DS, Sony PSP, és a hamarosan támadni készülő Gizmondo verseny is nagy érdeklődésre tartott számot, de a játékfejlesztők több tucat újdonságának (főleg újgenerációs fejlesztéseinek) bemutatkozása sem volt hanyagolható tényező. Bár a fesztivál előestéjét egy rövid áramszünet zavarta meg, azért a show rendben elindult, és minden nap legalább 50 újdonság mutatkozott be a nagyérdeműnek, amelyek közül mi is csak mazsolázni tudunk. Összességében azonban elmondhatjuk azt, hogy a 2005-ös év a konzolok éve, alig találkoztunk olyan címmel, amely ne multiplatform játék lenne, kizárólagosan PC-s fejlesztés szinte nem is volt a fesztiválon. Sokak szerint ez a Microsoft konzol-politikájának tudható be, hiszen az Xbox 360 még idén piacra kerül, és Gates bácsi ebből szeretné üres zsebeit tömködni, így most a PC-s felhasználók erősen hanyagolva vannak. Ha minket kérdeztek, nem kell attól tartani, hogy a konzolos világ felfalja a PC-s játékipart, több előadás is szólt erről az E3-on, de szakértők is úgy látják, hogy a multiplatform játékok csak közelebb hozzák egymáshoz a klikkesedő közönséget, és lássuk be, ebben semmi rossz nincsen. Lássuk hát azokat a híreket, bemutatókat és érdekességeket, amelyek a GamePro szerint fontosnak bizonyultak az idei E3 rendezvényen, reméljük, eleget tudunk mutatni ahhoz, hogy Ti is érezzétek: az idei év remeknek ígérkezik a mi szempontunkból is. Van mire várni, az biztos.

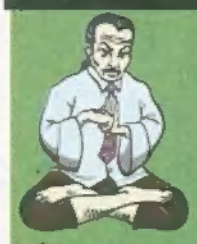
TÜNTETÉS A CICABABÁK ELLEN

Nem hittük volna, hogy a gamereknek bajuk van a jó csajokkal, de úgy tűnik tévedtünk. Az úgynevezett Anti booth babe mozgalom idén először lépett színre az E3 előtt tüntetve, és a csoport azt követeli, hogy távolítsák el a gyönyörű hostess lányokat a kiállításról, mert elég abból a divatos tendenciából, hogy bögyös-faros menyecskékkel csábítják a közönséget a középszerű játékok elé. Hát mi erre nem tudunk sok okosat mondani, de azért a csajok nélkül nem olyan izgalmas az élet. Vagy tévedünk?

MIRE VÁRUNK?

Ha már legalább egy cimbi van a közelben (bár a legjobb egy full házibuli), akkor semmi sem übereli a bunyós játékokat. Jó a Virtua Fighter, jó a Tekken, jó a Mortal Kombat... (sorrendet nem állítanék), de a legesleglegtutkósabb és legroxorzolósabb – már elnézést, hevít a rajongás –vitán felül a Soul Calibur, egészen az első, Dreamcast-es epizód óta. Pedig az nem ma volt. A második rész is hatalmas élmény volt, a harmadik pedig... Ha megjelenik, buli lesz! (Ja, azért a Killzone 2-t is megnézném magamnak...)

MIRE VÁRUNK?



Lévén hatalmas Keresztapa-rajongó vagyok, én speciel a Godfathert várom a leginkább az E3-as felhozatalból. A Francis Ford Coppola-film alapján készült GTA-s játék előzetes infói, animációi és képei engem teljesen meggyőztek. Érdekel még a Quake 4 és gyakorlatilag az összes Xbox 360-as gém, bár persze még nem tudni, végül mit hoznak ki ebből az übertáp konzolból. A legdurvábban a Prey és a Gears of War néz ki, így most Xbox 360-on ezekre vagyok a legjobban ráizgulva.

Need for Speed: Most Wanted

Platform: PC, PS2, Xbox, PS3, Xbox 360
Megjelenés: TBA

Az EA Canada az összes jelenlegi és következő generációs konzolra, valamint PC-re is készíti a Need for Speed sorozat legújabb darabját, amely ötvözi a régi sorozat, és az Underground elemeit. Vagyis a sportkocsik tuningolhatóak lesznek, de már nem csak éjszaka megy az illegális verseny, sőt, elsődleges célunk az lesz, hogy minél több fakabátnak okozzunk szégyenteljes perceket az utakon. Összességében most egy rendőr elől menekülős, gyorshajtós szimulátor van készülőben, és az Xbox 360-as verzió képeit látva bizony nem gyenge minőségben. Jót tesz egy kis vérfrissítés a sorozatnak, talán a régi NFS hangulat is visszatér!

LEMONDOTT AZ EIDOS TELJES VEZETŐSÉGE

Az E3 „remek" alkalom volt egy látványos dráma születéséhez, ugyanis itt derült ki, hogy végérvényesen létrejön az SCi-Eidos fúzió, amely persze üzletileg teljesen indokolt, emberileg vélhetően sokkal nehezebben viselhető. Tény, hogy az SCi 60 millió angol fontot érő részvénnyel fogja megtolni a haldokló Eidos szekerét, de ennek sajnos más következményei is vannak. Az E3 alatt megvett vállalat teljes vezérkara lemondott, John van Kuffeler (elnök), Mike McGarvey (vezérigazgató), Stuart Cruickshank (pénzügyi igazgató), Jonathan Kemp (európai működések igazgatója) és Ian Livingstone (kreatív igazgató) elhagyta a süllyedő hajót. Hogy ezek után az SCi mit akar tenni a fúzió ámyékában, teljes egészében az ő dolga. Reméljük nem mi faragunk rá erre is.

A KÉZIKONZOLOK HÁBORÚJA

A Sony PSP, a Nintendo DS, és a Gizmondo megjelenése az E3 egyik legfelkapottabb témája lett. A cégek igyekeznek komoly tétekkel licitálni, és mi csak kapkodtuk a fejünket, ahogy egymást érték a bejelentések. Nos, lássuk csak szépen sorjában, miről is van szó!

Sony PSP

Értelemszerűen az E3-on mindenki a PSP európai debütálására volt kíváncsi, és végre némi információt is kaphattunk ezügyben. Nos, a várva várt konzol szeptember elsején lesz kapható az öreg kontinensen, és az első nemtudjukhányezer vásárló a SpiderMan 2. UMD filmet kapja mellé ajándékba. Állítólag a technikai problémákat, amelyek a japán bemutatókor merültek fel sikerül majd kiküszöbölni, és a multimédiás képességek kihasználására is figyelnek majd a gyártók. A Sony előrejelzése szerint a megjelenés pillanatától számítva 29 játékot lehet megvásárolni (többek közt World Rally Championship, Wipeout Pure, World Tour Soccer, MediEvil Resurrection, Metal Gear Acid), és közel 20 UMD filmecske is érkezik a rajongótábornak, hogy legyen mire elverni a zsebpénzt.

Nintendo DS

Az európai DS bemutatkozás nagyobb sikert hozott a Nintendo-nak, mint azt remélte, azért az E3 leginkább az önfényezés jegyében telt (jegyezzük meg, jogosan). Satoru Iwata, a japán cég vezetője bejelentette, hogy a DS teljes körű támogatottságot élvez a továbbiakban, ez leginkább a Wi-Fi, és online háttér erősödését jelenti, ígéreteke szerint a DS tábor 90%-a férhet hozzá a teljes körű online élvezetekhez. Csak hogy a játékok se maradjanak ki a szórásból, íme az éves terv, ami igencsak szívet melengető: Age of Empires: Age of Kings, Metroid, Mario Kart DS, Need for Speed DS, New Super Mario Bros., Castlevania, Trauma Center, Viewtiful Joe DS, Mario and Luigi 2, Advance Wars Dual Strike, Spyro, csak hogy a legnagyobb neveket említsük. Ezek után maradt még valakinek bármilyen kétsége?

Gizmondo

A Gizmondo Studios egyre komolyabban veszi magát, főleg, hogy a Microsoft hátszelével érkezett az E3-ra. Elsősorban bemutatták a Windows CE konzolos operációs rendszert (teljes multimédia támogatással, erről Aszpik már korábban is beszámolt nektek), és hat új játék megjelenéséről is hírt adtak, némi bemutatóval fűszerezve. Richard Burns Rally, TrailBlazer, Fathammer Classics, Gizmondo Motocross 2005, Agaju: The Sacred Path, és a Myth várják, hogy hanyatt vágjuk magunkat tőlük, és mi bizony egyre inkább úgy érezzük, hogy el fogunk ájulni ezektől. Az előzetes képek alapján mindenképpen.

MIRE VÁRUNK?

A Killzone láttán mintha csak messzi otthonom sebes földjén tüdőzném a raksivető forró szagát egy örökké kormos, mustárszínű ég alatt. Testem ezernyi neuro-modja alig hallható vákuumszisszenés kíséretében kattan csutkakakaóra, a raksi az én mesterem, ahogy én a raksié. Az örök harcmezők felett kódorgó holt lelkek sikító asztrálmaradványai felé sercintek, majd két nukleáris robbanófej iktatásával adom az anyaföld-emlék értésére: egy napon roppant bakancsaim vetem e kies, komor Gyilokmezőkön.

Killzone 2

MIRE VÁRUNK?

A legjobban a Madden NFL 2006-ot várom, méghozzá PS3-on vagy XBoX 360-on. Miért? A válasz nagyon egyszerű: a teljesen valós viszonyokat szimuláló legújabb konzolos változat (csepeg az izzadtság a játékosokról, minden egyes fűszál jól látszik, tökéletes a környezet és a játékosok szimulációja) végre azt az élményt adja majd nekem, mintha magam is ott játszanék, teljes menetfelszerelésben, valamelyik menő csapat színeiben (bár nekem a Budapest Wolves is elég, Hajrá Wolves! Auuuuuuuúúúú!)

Madden NFL 2006

MIRE VÁRUNK?

Igen! Már a név is sejteti, hogy nem akármivel fogunk találkozni valamikor 2006-ban, hiszen a névben szereplő úriembernek köszönhetjük a Holtak hajnal vagy az Élőholtak éjszakája című filmklasszikusokat. Az XBox-ra, PS2-re és PC-re is megjelenő FPS-ben nem meglepő módon tonnaszámra irthatjuk majd a zombikat, minden kezünk ügyébe kerülő tárggyal. Már most érdekes bizsergést érzek hátul az agyalapomban a kooperatív módra gondolva, amiben előfordulhat, hogy a társadat megharapja egy hulla, s az szép lassan

George Romero's City of the Dead

Jön az új Brothers in Arms

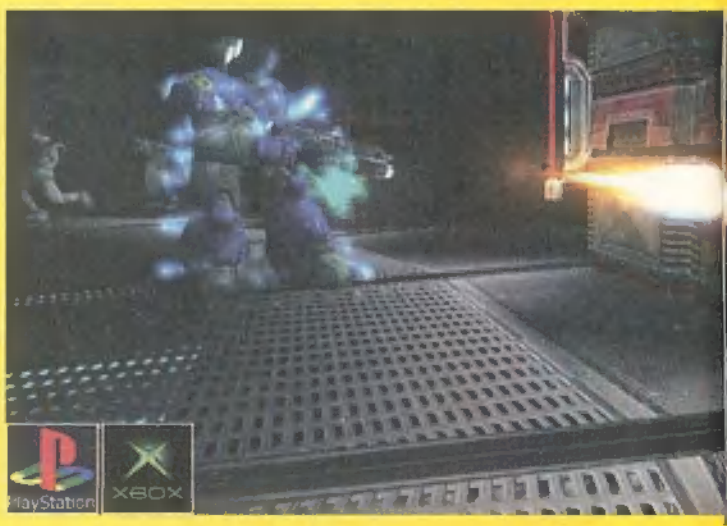
Platform: PC, PS2, Xbox

Az idei E3-on hivatalosan is bejelentették a Brothers in Arms: Earned in Blood expanzió fejlesztését, és az első képeket magunk is megcsodálhattuk. Ahogy látjátok, a texasi Gearbox Software megint kiváló munkát végzett. A sztoriról egyelőre csak annyit lehet tudni, hogy Joe Hartsock hadnagy bőrébe bújva vihetjük végig egy szakasz történetét Normandiában. A multiplayer rész természetesen ismét a produkció erősségének ígérkezik: a szokásos játékmódok mellett co-op skirmish mód is lesz, ráadásul néhány új térkép és fegyver is dobja a hangulatot. Hát mi nagyon várjuk már, mert az első résszel kész vagyunk.

StarCraft: Ghost

Megjelenés 2006 első fele

Ha most 2002-t írnánk, akkor is lehetne vezető cím a StarCraft: Ghost, lévén, hogy hivatalosan akkor jelentették be ezt a játékot. Az idei E3 fesztiválon ismét előkerült a név, mivel azóta sem lett kész vele a Blizzard. Szerintetek nem feszült már kicsit a várakozás?



Erre az oldalra szívünk szerint a Diablo III került volna, de lapzártánk éjszakáján (még két nap van hátra a kiállításból) sem jelentették be hivatalosan a játékot, így hiába a susmorgás, nem mertük megelőlegezni a bizalmat. Szomorúak is lettünk nagyon, de a StarCraft: Ghost (amely játék elnyerhetné a legtöbbször bemutatott, de azóta sem kész címet) ismét kemény prezentáció keretében került a nagyérdemű elé, a Blizzard „vezető" címeként, talán elnyeri végső formáját. Az idei intrót látva el kellett ismernünk, hogy már elég pofás alkotással állunk szemben, de talán nem vet meg senki minket azért, ha három év várakozás után nem vágjuk földhöz magunkat örömünkben. Na, félreértés ne essék, a StarCraft: Ghost az egyik legjobban várt konzolos játék házunk táján, csak az a

brazil szappanoperába

illő dráma, ami körülötte megy, enyhén cinikus mosolyt csal nemes arcunkra. Történt ugyanis, hogy a 2003-ra ígért játék fejlesztőcsapatát, a Nihilistic-et a kiadó kidobta (mert nem végeztek elég jó munkát) és tavaly óta egy orosz fejlesztőcsapat – amely a Blizzard puszipajtásaként és támogatottjaként alakult meg –, a Swingin' Ape Studios vette át az érdemi munkát. Kipofozták a grafikai motort, javítottak a 3D-s megjelenésen, kicsit felturbózták a karakterek mozgását és a speciális effekteket, újratervezték az egyjátékos küldetéseket, és a megfelelő online támogatásán is reszeltek kicsit – szóval volt dolguk bőven. Ennek fényében az idei E3-on ismét bemutatásra került egy elég ütős trailer, és megint hallhattuk a nagy ígéreteket, hogy jövő év elején már biztosan a boltok polcain lesz a StarCraft univerzumra épülő, ám egyedi történettel és játékmenettel készült StarCraft: Ghost. Maga az alapsztori és a játék felépítése nem sokat változott az eredeti koncepcióhoz képest, vagyis a rajongók egy taktikai elemekkel dúsított, külső nézetes akciójátékot kaparinthatnak meg (végre-valahára), amelyben egy kiképzett Ghost harcost (a ghostok voltak azok a különleges ügynökök, akik szembe tudtak szállni a korrupt Konföderációs Kormánnyal), Novát irányíthatjuk. A sztori szerint négy évvel a

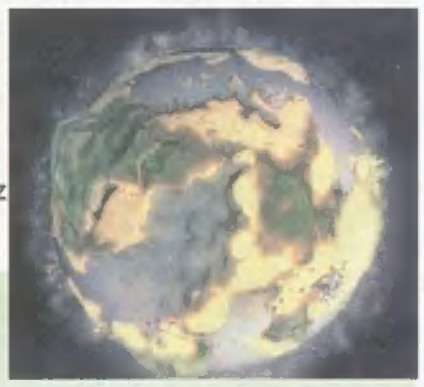
Brood War-konfliktus

után vagyunk, és küldetéseink során az összes eddig jól ismert fajjal - Terranokkal, Zergekkel és Protossokkal - is összefuthatunk, persze ebből nem éppen békés teadélután kerekedik majd ki. Akik emlékeznek a taktikai részekre PC-ről, bizonyára örülnek neki, hogy a játékban megtalálható lesz a Ghost összes speciális tulajdonsága. Példának okáért láthatatlanná tudunk majd válni, képesek leszünk arra, hogy lefagyasszuk az ellenséges járműveket, és nukleáris csapásokat is előidézhetünk, ehhez persze időre lesz

Spore

Platform: PC

A SimCity és a Sims feltalálója (ebből a tényből nem nehéz kikövetkeztetni, hogy világszerte elismert fejlesztőről van szó), Will Wright az E3-on mutatta be az első képeket a várva várt Spore című új játékáról. Előadásában Wright a kreatív játékfejlesztésről szólt, illetve a játékosok szabadságának növelését hangsúlyozta, nem véletlen, hogy új műve pontosan erre törekszik. A főképpen online játékra tervezett Spore egy teremtési folyamatot mutat majd be, vagyis kezdetben egy kis organizmust irányíthatunk majd, amely osztódni, majd fejlődni kezd, és az evolúció minden állomását érintve civilizációk fejlődnek, amelyek idővel elhagyják a bolygót, és tovább terjeszkednek a végtelenben. A zseniális ebben, hogy játékosként minden résznél jelen vagyunk, és irányíthatjuk az eseményeket. Nincs semmi előre megtervezve, a Spore univerzuma a felhasználók által teremtett világokból állnak majd össze. Még el sem tudjuk képzelni, hogy ez mekkora zseni lehet, de remélhetőleg hamarosan a GamePro-nak is lesz saját organizmusa, amely majd birodalommá növi ki magát egyszer. Sanyi lesz a királya, az biztos.



MIRE VÁRUNK?

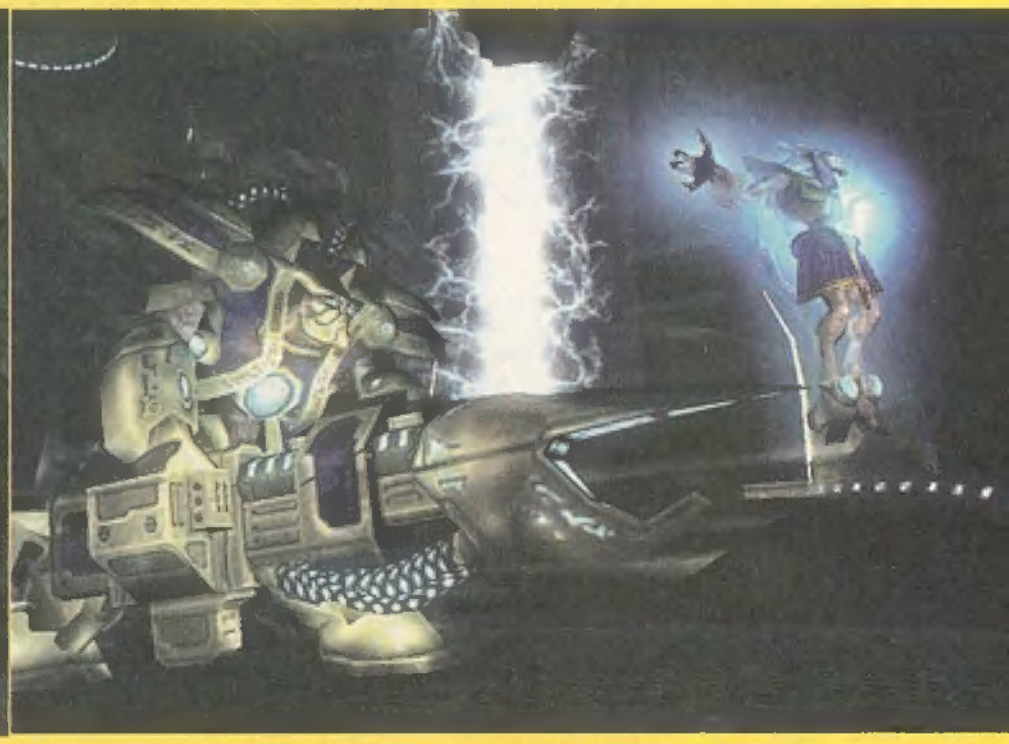
Azt hiszem, nem nehéz kitalálni, számomra miért kedves a darázsderekú copfos hölgyemény. Ő is egyedüli hölgyként áll a férfi- és szörnytengerben, hogy kemény küzdelemben bebizonyítsa, ér annyit, mint bármelyikük, sőt. A Tomb Raider: Legend Lara hetedik kalandja lesz, de úgy tűnik, a Csillagok háborúja-féle (idő)kavarás divattá vált, mert ez a rész is a múltba repít minket, hogy megtudhassuk, mit csinált Croft kisasszony, mielőtt világhíres lett a Tomb Raiderrel.

Tomb Raider Legend

szükség. Természetesen nincs akciójáték járműhasználati jog nélkül, így a StarCraft: Ghost bővelkedik majd a Terran környezetből ismert gépekben: Wraith, Vulture, Goliath, Siege Tank és Dropship is fellelhető majd a játék során, ezek remélhetőleg eléggé feldobják majd a kollektív hangulatot. A taktikai részt is erősítendő, az alkotók igyekeztek ügyelni arra, hogy ne egyedül bandukoljunk az elég veszélyes

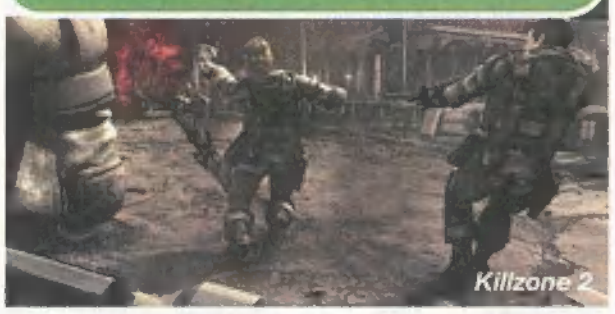
StarCraft világban

több küldetés során egy csapat tagjaként indulunk majd bevetésre, így nem kell attól tartani, hogy az agymunka teljesen elvész a kizárólag konzolra történő fejlesztés fényében. Elég változatos és izgalmas játékmenet vár majd ránk (ó, csak az irónia ne sugdosná folyton, hogy talán 2007-ben) és a mulitplayer opció is elég izgalmasnak ígérkezik. Szerencsére mind PS2-n, mind Xbox-on kellően kemény online támogatás épül: kooperatív mód, King of the Hill, illetve Capture the Base mód is színesíti a kínálatot. Szóval még mindig van mire várni, de azért jó lenne, ha ez a játék már régen a polcunkon heverne, és most itt a Diablo III-ról számolhatnánk be nektek. Sajnos egyik sem sikerült.



MIRE VÁRUNK?

Nem is tudom, mit mondhatnék. Ha valaki már látta a Killzone 2 E3-as bemutatóját, akkor tudja, hogy a PS3 olyat fog büntetni, amit mai fejünkkel el sem tudnunk képzelni. Csupán két perc kellett ahhoz, hogy ezzel a futurisztikus háborús FPS-el teljesen levegyenek a lábamról. Amikor ezeket a sorokat írom, még remeg a kezem, és a szemeim is könnybe lábadtak. Azt hiszem 2006-ban a világ elér oda, amiről mindig is álmodott, valóban teljesen beleélhetjük magunkat egy játékba. Figyeljetek srácok, történelmet írunk!



MIRE VÁRUNK?

Jómagam a kezdetektől fogva nagy rajongója vagyok a Need For Speed-sorozatnak, ezért az E3-as felhozatalból nem meglepő módon az új epizód (Most Wanted) dobogtatta meg leginkább szívemet. Jó volt a két Underground is, de azért hiányzott már, hogy napsütésben furikázzak nyitott cabrióban, a francia riviérán, miközben négy rendőrautó próbál leszorítani az útról. Számomra így fest az ideális vakáció...

MIRE VÁRUNK?

Az E3-on rengeteg nagyon látványos játékot mutattak be, és tényleg várom, hogy élőben is lássam, mire képesek az újgenerációs konzolok. Egy ideig azonban úgyis eltart, mire megkaparintok egyet közülük, addig maradnak a régi jó öregek. Különben is, talán a Prince of Persia: Kindred Blades-re vagyok a leginkább kíváncsi. Eddig mindkét epizódon végigdöngettem, hát épp most torpannék meg, a végkifejlet előtt?! Na, azt már nem.

A Sony ismét kamerázni akar

Platform: PS2

Bár a második EyeToy játék nem szerepelt úgy, ahogy azt előzetesen tervezték, a Sony köti az ebet a karóhoz, és be is mutatta az EyeToy 3 első képeit a rendezvényen. A hangulat és játékmenet maradt a régi, a grafikán azonban még csiszoltak, és sokkal erősebb többjátékos módot (már nem csak két emberre, hanem akár egész társaságra tervezve) készítettek, összesen 50 minijáték áll majd rendelkezésünkre, hogy a tévé és az USB kamera előtt ugrálva adjuk le fölösleges kilóinkat, és veszítsük el gátlásainkat. Vicces és jó hangulatú alkotás lesz ez is, nincs kétségünk afelől, hogy sikeresen debütál az idei kínálatban.

NINTENDO

Forradalom! Vagy csak Revolution?

Bár mindannyian nagyon vártuk, hogy az E3-on a Nintendo valami épkézláb bemutatóval is jelentkezik, sajnos ennek csak töredéke valósult meg. Bár legalább az új konzol várható kinézetét megismerhettük, Satoru Iwata, a Nintendo elnöke büszkén mutogatta az új masinát, amely ismét elnyerhette a világ legkisebb újgenerációs konzolja címet, és a cég ígérete szerint még a képen látható modellnél is kisebb lesz a végső verzió. Állítólag olcsó előállítási költségekkel kerül a piacra (tehát az árversenyben ismét a Nintendo győzhet), de a hardware gyorsaságát illetően nem kaptunk pontos információkat. Annyi azért már most is tudni lehet, hogy 12 cm-es DVD-kről nyomhatjuk majd a játékokat, de a Revolution állítólag az összes eddigi Nintendo konzollal kompatibilis lesz (természetesen letöltési formában, nem kártyaleolvasókkal). A géphez wireless kontrollerek járnak majd, és 512 Mbyte-os kártyákra menthetjük el játékainkat. Egyelőre a szoftveres támogatottságról nem esett szó, de Satoru Iwata szerint minden eddigi elképzelést felülmúlnak majd vizuális téren a fejlesztők. Persze mindenki látni is szerette volna a nagy Forradalmat, de ez még nem a mi időnk. Talán majd 2006-ban.

Töpörödött törp-Advance

Bár a szaksajtó az E3 előtt még arról suttogott, hogy a Nintendo egy felturbózott GBA SP-vel jelentkezik majd be, amely továbbfejlesztett multimédiás támogatottsággal a DS nyomában loholhat (vagy akár a PSP-ében is, nyilván nem játékszinten), ebből nem lett semmi. Kaptunk viszont egy nagyon aranyos, babakenőcs méretű GameBoy Micro-t, amely egy az egyben az Advance képességeit birtokolja, csak sokkal kisebb. Tényleg, annyira kicsi (alig nagyobb egy IPod Mini-nél), hogy el sem tudjuk képzelni, hogyan lehet kényelmesen játszani vele, de mindez akkor lett volna tényleg nagy szám, ha komplett multimédiás támogatást is kap a szerkezet, de így, hogy csak az SP tudását birtokolja (azt viszont minden probléma nélkül), nem biztos, hogy bankot fognak robbantani vele. A gép még idén, feltehetően már ősszel megjelenik a boltokban, majd akkor meglátjuk, mire is volt jó ez az egész.

SPRiNG SOLUTIONS

Integrált irodai megoldások

Irodai szoftvercsomag kedvező áron!

www.springsh.com

LevRov

42 VÁLASZOL

Drágaságok! Alig örvendeztük ki magunkat a tavasznak, máris itt a nyár! Szinte. Nyissuk ki az ablakot, szippantsunk nagyot a friss levegőből, hunyorogjunk a Napba, kacagjunk egyet a madárkákra, intsünk a postásnak és vidáman huppanjunk le Levrovot olvasni. Különben is, **levelezes@gamepro.hu**, csak mondom.

Rock! Rock! Rock!

Jóreggelt kívánok! Most írok sokadszor csak mindig más címről! Ha-ha-ha! *(ravasz a srác... – 42)* Bazi jó a Gamepro oldal! Csak „kicsit" hasonlít a Gamestaréra! Nem tom mé! *(Talán mert ugyanazokat a kedves fiatalembereket kértük meg, hogy hegesszék össze... – 42)* De a fórum különbözik 1 kicsit! Mindenki jó fej! Mindenki szidja más annyát = offolnak! Ez így tö jó! *(ööö, tényleg? – 42)* Na más! 1szer azt kérdeztem hogy melyik a kedvenc együttesetek erre ti azt írtátok szeretjük a ROCKOT! Én speciel rock bandára gondoltam! na szal melyik a kedvenc rockegyüttesetek? Majd még írok! ROCK ‚N ROLL! Üdv, Rocky

Kedvenc orkegyüttesünk vitán felül a ZAP, azaz a „Zajok A Pincéből" – ez itt a reklám helye, mert a ZAP mindannyiunk által hőn szeretett Kis Lebowskink bandája, ahol ő érces hangján énekelve riogatja a hallótávolságon belülre tévedőket. Aki arra jár, csápoljon, lányok pedig dobálják a bugyijukat Kis Lebowski felé!

Chester, az érett

Aloha! Kb. 1 órája van meg a 8. szám. *(klassz, akkor már komplett kórusműveket is énekelhetsz, egyedül! – 42)* Amikor kinyitottam, leesett a szám az arcomról. *(melyik? – 42)* Új fíling? Nem is rossz, egy kicsit a haver régi Szpájdörember-Betmen újságaira emlékeztet, de nem rossz. *(azok azért nagyon roxorzoltak, csak mondom – 42)* Bár még nem volt időm beleolvasni, csak belelapoztam, de kifejezetten tetszik. A tartalom meg biztosan jó, ez csak termeszes. Vagy természetes. Na mindegy, a lényeget értitek. Na, hát most csak ennyit akartam mondani. Én, azaz Chester, akinek továbbra is Sanyi a példaképe. Tsá! Ui.: Szorítsatok az érettségimhez!

Köszönjük, igazán. Az érettségidhez pedig szorítanánk, de valószínűleg már sikeresen túl vagy rajta. És talán a második fordulón is. (És talán a harmadikon is – hátha megint 'a neten kötöttek ki a tételek).

Az Archivátor

Hi skacok+1hölgy+Sanyi+CovBoy+1.75+Lajos a postás+Other! :-) *(nem téves kapcsolás? – 42)* Kerál az újság. Rég vártam már egy ilyen lapra. 1-2 nyafogásom azé lenne. 1. A lap méretét értsd külső méret, kicsit le kellene faragni. Úgy 0.5 cm-t az oldalszélességből és kb pont ugyanennyit a magasságból! Ugyanis saját célra történő archiválás esetén majdnem kilóg a lap széle az A4-es szkennerembőL és nincs kedvem eggyel nagyobb méretű hardvert venni. Ez most hótt komoly, minden eddig megvett újságot leszedek gépre. Így kicsit helytakarékosabb, mint 4-500 újságot gyűjtögetni a szekrényben. 2. Úgy olvasom volt gondotok a laphullással. :-) Nos van még 1 apró észrevétel. Bár ez elenyésző. Nekem laparchivátornak még jól is jön, hehe. A külső borító 1-2mm-errel rövidebb, mint a többi lap. Így a jobb oldalon kilógnak a lapszélek. 3. Lehetne kisfloppy melléklet az újsághoz. Az árat nem dobná meg nagyon, de „poénnak" kiváló. *(hát, lehet hogy páran jót röhögnének rajta, igaz – 42)* Az újság egyébként nagyon jó blablabla... Anyósom életére esküszöm, a megboldogult CoV óta, illetve az utódja a PCUltra óta nem volt ilyen kitűnő kreálmány a mancsaim közt. Ezért úgy döntöttem a köv. hónaptól előfizetek. Ez nektek nem jó hír. Ugyanis ezidáig jópár újság előfizetője voltam már, de valahogy mindig úgy alakult, hogy ezek a lapok megszűntek. Hehe. A COV, majd a PCUltra után jött a GAMER. Most pedig Ti vagytok a következő kiszemelt áldozat.

Sok sikert az újsághoz. Fél szemem rajtatok, a másik a meglévő GamePro magazinjaimon. Üdv, Perec

Kedves Perec, ezúton közlöm, hogy az összes leveledet megkaptuk és köszönjük őket, fel is béreltünk néhány bérolvasót hogy segítsenek, most jegyzetelik ki az utolsó párezer oldalt. Szóval hamarosan válaszolunk mindenre! Ez a Te kis „hobbid" pedig kicsit ijesztően hangzik, de még mindig jobb, mintha idős nénik járókereteit gyűjtenéd. A méretváltáson elgondolkodunk, valószínűleg nyáron, miközben fekszünk a strandon. Ja, és ne ijedj meg, az „átkod" nem vált máris valóra, a nyári szünci után találkozunk!

Konzolfanatiq

Tisztelt GamePro! Nagyon tetszik hogy ilyen olcsó a lapotok, az már kevésbé, hogy a lap minősége gyenge! *(állatira remélem, hogy csak az új papírral van bajod, de mindegy, majd Sanyinak magyarázd el, már elindult – 42)* Szerintem jobb lenne, ha csak konzol újság lenne, PC-s újságból már olvastam eleget! Jó lenne egy olyan rovat, ahol a játékban elakadt embereket segítenétek ki! A végigjátszás rovat tök jó! Jó lenne ha az új játékokról odaírnátok egy webcímet, ahol többet olvashatnánk a gamekről! Ennyi lett volna! Szevasztok! Ray

Legyünk CSAK konzolos újság? Az addig oké, hogy a PC-sek több PC-t, a konzolosok több konzolt akarnak, akiknek pedig mindkettő van, azok többet mindkettőből. De egyik oldalt sem szeretnénk cserbenhagyni, mi multiplatform lapnak indultunk és az is maradunk. Szeretjük mindet. (A webcím jó ötlet, köszi!)

A cenzúra áldozata

Hello mindenki! Jó hogy van lap amire nem kell egy-másfél honapot várni és a hónapban kétszer vagy háromszor megjelenö újság sem kerül többe mint a konkurens lapok egy példányszáma *(hát, erre a lapszámra kicsit várni kellett, de sebaj, a következöre még többet kell majd... azért haverok vagyunk? – 42)*. Csak toljátok így tovább!!! Na akkor egy kicsit a saját nyügjeimröl is: az Area 51 xboxos verziójával kapcsolatosan. Havernál megnéztük milyen a gáme, tetszett nagyon. Hazamentem, mondom játszok én is, azt félreállt a szám 2 óra játék után. Az egyik közjátéknál kezdödött az egész. Mikoris egy közkedvelt kozmetikai cég prominens, jólszituált PR menedzsere egyik kiscserkészböl úttörővé érő gyorstalpalón végzett sqadmember kishaveromon rosszul kivitelezett fejpakolást végez. *(ez azért nem semmi mondat volt... – 42)* A havernál REALITY TV-t meghazudtoló közelségböl élvezhető az esemény, nálam meg diszkrét fekete képernyős ESRB-s megoldás. Ez többször előfordul, pl. az ARMORY kinyitásához hogy megszerezzük az ID kártyát, a havernak egy végső agóniában rángatozó leszakadt kezet kellett használnia, nekem mindkét oldalon a saját ujlenyomatom elég volt. Ezen elégé felb<*idegesítöd*>tam mert 25 éves fejjel hadd én döntsem már el, hogy mit bír el a lelkivilágom! Megnéztem már az összes beállításomat. Van valami tippetek? Más: ha ennyire tetszett nektek (amennyire nekem nem) a PS2-es Enthusia Racing, akkor kíváncsi vagyok, mit hoztok majd ki az Xes Forza Motorsportbol. Bár tény hogy ez sem GT4 de „majdnem". Tisztelettel és köszönettel: LAJA X, Tolna

Érdekes sztori, én ilyennel még nem is találkoztam... Abban persze igazad van, hogy 25 éves fejjel már nyugodtan dönthetnél, hogy mit vesz be a gyomrod, de gondolj arra, hogy Németországban zöld vér folyik a robotokkal/zombikkal helyettesített katonákból a cenzúra miatt... Tippünk sajnos nincs a megoldásra, ha valaki meglevelezi nekünk, szívesen továbbítjuk. Az Enthusia pedig annyira azért nem volt jó szerintünk sem, de a Forza Motorsport előtt ünnepélyesen leborultunk. Testületileg.

sanyi bácsi elintézi

Jó napot,Sanyi bácsi! Te vagy a jelképünk. Mondd, milyen dezodort használsz? Mennyit gyúrsz naponta vazze? Bánhegyi Ákos

Ez meg miféle kérdés már mi van veled? János. Ne cseszél fel agyilag, léci. A dezodor baromság, nem férfias gyúrni pedig naponta háromszor 8 órát szoktam. Ezt a bicót se a szél fujta ide.

Csá Sanyi! Segíts léci, nagy bajban vagyok! Ha egy 35 literes gázpalackban 0 °C hőmérsékletű oxigéngáz van, melynek tömege 0,4 kg, mekkora az oxigén nyomása? Szemlédi András

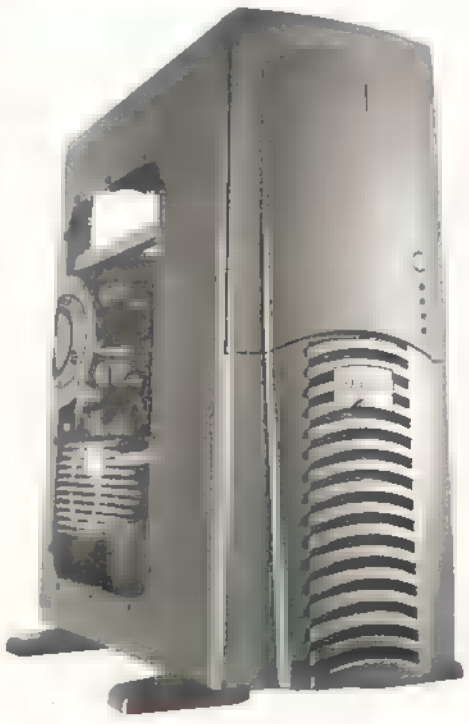
8,10x10⁵ paszkál, vazz. Tökre hüje kérdés, tesó.

A HÉT PC-S HARDVERE

Antec Plusview 1000 AMG ház

A hagyományos fehér fémházak ideje végképp lejárt. Itt az ideje kirakni ■■ utcára, lehetőleg éjszaka mikor éppen nem figyel a szomszéd. Ne csak a spéci ultrabrutál belsőre ügyeljünk, tegyük egyedivé a PC-nket kívülről is. Elvégre soha sem lehet tudni, mikor kell egy nyilvános lanpartin megjelenni és elfésülni az amatőrök (vagy legalább nálunk amatőrebbek) száját. Az Antec Plusview egy vérbeli modding ház. A falai igen tartósak, hisz 1mm-es acélból készültek, ráadásul speciális Antec Metalic Grey fényezést is kapott. És ha még ez sem lenne elég, plexi oldala van, így telepakolhatjuk mindennel ami színes és világít.

Ár: 22-25 000 Ft

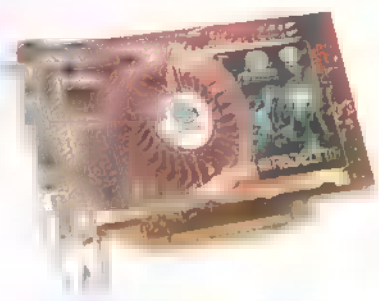


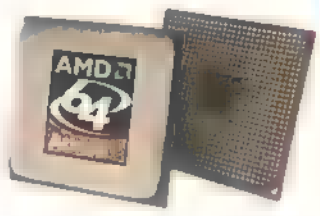
A 7 legjobb vételei!

Ha PC-d fejlesztésén töröd fejed, mostanában ezek környékén legérdemesebb keresgélni.

VGA kártyák

1	Sapphire X850 XT Platinum	110 000 Ft
2	MSI NX6800 GT	99 000 Ft
3	Club3D Radeon X800 Pro	78 000 Ft
■	Inno3D GF FX6600 GT	48 000 Ft
árbajnok	Abit Radeon RX600pro	24 000 Ft





AMD processzorok

1	AMD Athlon 64 3500+	59 000 Ft
2	AMD Athlon 64 3000+	29 000 Ft
3	AMD Athlon 64 2800+	24 000 Ft
■	AMD Athlon XP 3000+	18 000 Ft
árbajnok	AMD Athlon XP 2400+	13 000 Ft

Intel processzorok

1	Intel P4 3.4 Ghz	51 000 Ft
2	Intel P4 3.0 Ghz	40 000 Ft
3	Intel Celeron 3.0 Ghz	27 000 Ft
■	Intel Celeron 2.8 Ghz	20 000 Ft
árbajnok	Intel Celeron 2.4 Ghz	16 000 Ft

17" TFT monitorok

1	Samsung 173P	95 000 Ft
2	ViewSonic VE702M	71 000 Ft
3	Acer 1715S	56 000 Ft
4	17" LG L1730S	60 000 Ft
árbajnok	ECS EZ17C	49 000 Ft

Milyen Sith lovag lenne belőled?

PONTHATÁROK

A válaszok: *1 pont*
■ válaszok: *2 pont*
■ válaszok: *3 pont*

Értékelés

5-8 nyertes a Jedi-tanácsba sem. lenne lőled. a hogy szoknyája alatt ész majd szép egy robot veled keress ember a a lázadók akkor hülyének érezni magad miatt örökké szépen!

9-12 veled van az csak a rossz oldalt választottad. Ezzel a maximum egy válhat belőled, aki egy árva fénykard a galaxisban úgy akarod végezni, mint Yoda? mocsaras akarsz minden zöld tócsában mosakodni és enni?

13-15 Verbeli egész tőled retteg. Van amivel kedvedre az robbanthatsz felemeled a kezed valaki biztos összeesik a van akkor azzal vigyázz! szállni Szóltunk!

WTF?!

[illegible]

Pótdíj a rókáért?

[illegible]

Az orosz nők a törpedisznókra buknak

[illegible]

Megbírságolták a szabálytalan csirkét

[illegible]

GTR King of Ovals

PC CD-ROM · PlayStation · XBOX

Megjelenés TBA

A SimBin és a 10Tacle komolyan veszi, ha egy játéka sikeres lesz. A GTR minden fórumon komoly visszhangot kapott, nem is csoda, hiszen elmebeteg szinten realisztikus játékról van szó, így személyében egy igazi versenyszimulátor hódítja éppen a világot. Nem csoda tehát, hogy az alkotók igyekeznek meglovagolni [redacted] sikert, nemrégiben be is jelentették, hogy hamarosan egy három kitalált ovál pályát tartalmazó csomagot adnak majd ki "King of Ovals" címmel. Külön érdekesség, hogy [redacted] hivatalos oldalról lehet majd leszedni [redacted] kiegészítőt, és nem kell fizetni érte (nyilván ennek feltétele, hogy [redacted] eredeti játék legyen meg otthon). Az ilyen ötleteket csak díjazni tudjuk, és mivel a Proximus Spa 24H kiegészítő is bejött nekünk, nem hinnénk, hogy csalódni kell. Nem is akarunk.

ASZPIK VÁLASZO

(ASZPIK@GAMEPRO.HU)

Ricsi

Szia Aszpik Papa! Szóval sokan úgy gondoljuk [redacted] suliban, hogy Matula bácsi jó fej meg minden, de szóval izé, nem kéne már nyugdíjba mennie? Most komolyan, jó fej [redacted] fószer, de azért ti egy fiatalos csapat vagytok, több-kevesebb (inkább több) humor érzékkel megáldva. Hollywood viszont nagyon kéne megint! Csak egy vélemény. Ricsi az első C-ből.

Aszpik: Hát köszönöm a kedves megszólítást. Ahhoz képest, hogy elsős vagy, egész jól tudsz írni. Matula bácsi igen jó fej, csak néha túl komolyan veszi a munkáját, de hát mi ezért szeretjük [redacted] öreget. Néha tényleg belefeledkezik a csalánozók keresztezésének mesélésébe, de aztán sörözés és csajozás közben mindig feloldódik [redacted] vén kujon. Meccsre is el szokott jönni velünk, múltkor például mikor [redacted] rendőrökkel... na de ne térjünk el a tárgytól. Van megint Hollywood házhoz jön, Matula bácsi még, izé, lábadozik. Aszpik a hétkerből.

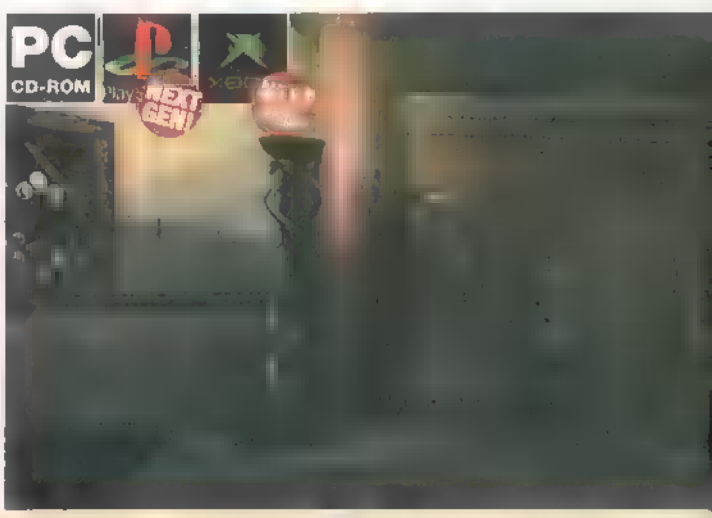
[illegible]

Üdv mucsácsó! Szeretném ha betennéd ezt [redacted] levelet, mert életbevágóan fontos! Szóval az a helyzet, hogy kár ért minket és elöntött [redacted] víz is. A házmester is mondta, hogy csőrepedés meg minden. A biztosító nem fizet. Még.Oda a PS2 is. És a TV is. Meg [redacted] PC is. Szóval ha valakinek lenne fölös PS2-ese, akkor megköszönném. Akár kölcsönbe is.

Aszpik: Öreg barátom, pont jókor írtál. Is. Természetesen a GamePro mindig segít ha baj van. is. Kérném minden felelősségteljes játékos társamat, hogy gondolkozzon el ezen. Is. Miután átgondoltátok az életeteket és hogy hol rontottátok el (nem, nem ott hogy megvettétek a GameProt) küldjetek a címünkre legalább egy PS2-t. Is. Továbbá Sanyival igényt tartanánk egy 106 centis plazmatévére is, mert [redacted] régi bedöglött. Is. Lehetőleg valami jó márkát, mert [redacted] régi is jó márka volt. Is. Persze ha PC-s hardveretek lenne, esetleg fölös X850-esetek, akkor azt is szívesen átvesszük, de aztán holmi gagyi cucokat ne küldjetek. Is. Közérdekű közlemény hangzott el. Is.

Theseis

Megjelenés 2007



Az idei E3 fesztiválon mutatják be [redacted] első komolyabb előzetest a Theseis című játékból, amelynek érdekessége, hogy PC mellett már az újgenerációs konzolokra fejlesztik, egy elég komoly beruházás keretében. A Track7 Games által csiszolt játékról egyelőre nagyon keveset tudni, csak annyi derült ki, hogy egy görög hangulatú kalandjáték készülget. Játékosként az evilág és a természetfeletti határán egyensúlyozunk majd, miközben egy régóta elveszett varázstárgy után nyomozunk, amely katasztrófát, vagy édeni állapotot hozhat a földre. Hogy a kettő közül melyik valósul meg, ezt mi dönthetjük el. Az előzetes képeket látva meg kell hagyni, hogy ütős látványra számíthatunk, csak arra leszünk kíváncsiak, hogy az új konzolok hogy bírják majd [redacted] gyűrődést ilyen részletesség mellett.

[illegible] lesz a babák következő [illegible]

[illegible] verbuvá- [illegible] most [illegible] itt az [illegible] hogy univerzál [illegible] szoval itt a [illegible] kollektív jóslata, az összes [illegible]

[illegible] kóla [illegible] sem [illegible] alapvetően kellemes [illegible] lesznek [illegible] éhes leszel [illegible] fejet (ha [illegible] vagy, a cicikre később [illegible] fogsz [illegible] de [illegible] erd be [illegible] aztán [illegible] levisz a [illegible] Általában aludni fogsz, [illegible] és ami- [illegible] elkezd [illegible] az [illegible] az nem [illegible] tetszeni [illegible] sirsz [illegible] Ne [illegible] ennel csak [illegible] lesz.

[illegible] A [illegible] találkozol egy [illegible] másik [illegible] akivel kellemesen [illegible] Ha nem vered [illegible] hogy [illegible] közös témátok van [illegible] ver [illegible] a [illegible] akkor hamar [illegible] a [illegible] fel, a felnőtt [illegible] is [illegible] sincs [illegible] cserélgetni [illegible] a vonalon tudnánk [illegible] de [illegible] nem abrandítunk ki [illegible]

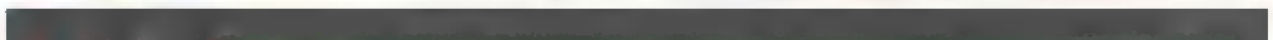
Játék [illegible] a héten a csörgőre vagy rakattanva alapvetően [illegible] a napodat. Néha a [illegible] plüssmaci is felkelti a [illegible] Ha [illegible] is [illegible] me nyomkodod, akkor üzenj Aszpiknak [illegible] is [illegible]

Quake 4

Megjelenés TBA

PC CD-ROM | Xen | NEXT GEN!

Alig hagy alább a Doom III láz, az Activision rátesz még egy lapáttal, és hozza nekünk ■ Quake 4-et, amelynek története ott folytatódik, ahol a második epizódé véget ért. És ugye még mindenki emlékszik ■ kellemetlen eseményre, amikor ■ Stroggok lerohanták ■ Földet? A Stroggok ugyebár kibernetikus harcosok – mechanikus vázra épített lebomló testrészeket a többi faj szisztematikus mészárlásával stabilizálják. A Stroggok támadása elleni elkeseredett védekező küzdelemben a Föld legelitebb harcosait küldték ■ rémséges lények anyabolygójára, hogy leszámoljanak ■ támadókkal. Nos ez „nagyjából" sikerült is, de sajnos az idegen erők hamar újrarendeződnek, és ismét minket vesznek célba, immár kicsit morcosabban. Matthew Kane elitkatona bőrében kell felvennünk a harcot az újabb invázió ellen, de most nem leszünk egyedül, globális háborúban vehetünk részt: néha társakkal oldalunkon, néha földi-égi járműveken... Ez eddig nem hangzik rosszul, ugye? A többi még idén kiderül, ha a kiadó is úgy akarja.



Robotok váltják fel a vakvezető kutyákat?

A Utah [illegible] kifejlesztett [illegible] a látáskárosultak életét [illegible] részeként mutatkozott [illegible] A [illegible] feladata [illegible] de [illegible] vagyis vásárlás [illegible] a látáskárosult [illegible] A [illegible] a felsorolt [illegible] alapján körbevezeti az embert, [illegible] arra, hogy mindent [illegible] az idegen [illegible] A [illegible] nagy sikert [illegible] a Utah [illegible] hangsúlyozni, ezek a robotok nem a vakvezető [illegible] akarják [illegible] adott [illegible] A [illegible] viszont a [illegible] hogy mit hol [illegible] úgy tűnik, ebben az esetben [illegible] hasznos [illegible] van szó.

Timeshift

PC CD-ROM | XBOX

Megjelenés 2006

A legfrissebb hírek szerint idén októberben jelenik majd meg ■ Atari-Saber Interactive páros keze alatt születő FPS, ■ Timeshift, amely ■ maga kategóriájában formabontó alkotásnak ígérkezik. Ezt már akkor sejthettük, amikor először találkoztunk ezzel ■ névvel, elvégre egy olyan FPS, amely a valós idővel játszik (elég könnyen értelmezett módban) kétségtelenül vérpezsdítően hat. A Saber Interactive legújabb munkájának lényege, hogy játék közben képesek vagyunk az idővel bohóckodni, lelassíthatjuk, megállíthatjuk, vagy akár vissza is pörgethetjük azt. Ez a kicsit Prince of Persia-s, vagy Max Payne-es fordulat egy FPS-ben érdekesen hat, nem véletlen, hogy mindenki kíváncsian várja a végeredményt. Ahogy ■ játék maga, ■ sztori is az idő körül forog majd: Michael Swift szerepét kapjuk, aki egy Chronos (Master of All Time...) nevű projektben vesz részt, amely kísérleti szakaszban vizsgálja az idővel való játék lehetőségét. Egy állarcos idegen azonban alaposan bekavar a kísérlet közben, és elrepíti hősünket 1900-ba, aki hamarosan visszatérve egy teljesen más jelent talál. Swift kicsit morcos is lesz ettől, és felkutatja mindazokat, akik az idejét vesztegették. Ennek fényében nekünk kell alaposan (idő)rendbe rakni a dolgokat, és FPS stílushoz méltóan lesz dolgunk bőven, emberi és idegen lényekkel is összecsaphatunk majd. Összesen 11 küldetésben, 34 pályán tehetjük próbára magunkat, és csatáink során logikai feladatok is várnak majd ránk – persze nem kalandjátékos puzzle-k formájában, hanem az idővel való játék mesterségét kell alaposan kitanulnunk, megfelelően használnunk. Vannak helyzetek, amelyek csak tér-idő elmozgatás fényében tudunk megoldani, és ez magasra dobja ■ labdát, nagyon jól is elsülhet, de el is ronthatja a pergős akciót. Az előzetes képek és videók is azt sugallják, hogy a motor dolgozni fog rendesen. Az alkotók multiplayer támogatást is ígérnek, ami remekül hangzik, csak mi még nem látjuk pillanatnyilag, miképpen lehetséges, hogy egy adott helyen minden játékos össze-vissza tekergeti az időt. De eljön majd ennek is ■ ideje. (Értitek, eljön az ideje, értitek...)

SUXXEZ

Halle Berry nemrégiben azt nyilatkozta, hogy tönkrement házassága után egyedül akar gyermeket vállalni, és ■ mesterséges megtermékenyítés lehetőségét fontolgatja. Ez csak azért igazságtalan, mert itt egy egész szerkesztőség örömmel segítene a hölgynek, kár lenne egy ilyen virágszálat az orvosokra bízni. Hova jut így ez ■ világ?!

RULEZ

Elbúcsúzott rajongóitól Cher, egy hároméves koncertturné utolsó állomásán Los Angelesben. A koncert remekül sikerült, az énekesnő egy táncoló elefánt társaságában lépett le a színpadról ■ visító tömeg előtt. Aki nem szereti ■ énekesnőt, nos, ő annak örülhet, hogy közel hatvan évesen végre tényleg befejezi a szakmát.

NET ajánló

A szórakozás-adatbázis

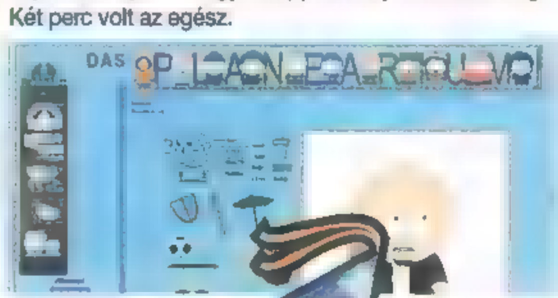
www.port.hu

Ha moziba, színházba, étterembe vagy koncertre akarunk menni, vagy csak éppen ■ napi tévéműsor érdekel, akkor ■ Port oldala elég jó választás lehet, hogy két perc alatt minden lehetőségről értesüljünk. Hatalmas adatbázis, elég könnyen kezelhető menürendszerrel, ráadásul elég kellemesen összetákolt oldallal van dolgunk. Szóval, ha neten akarunk ötletet találni ■ esti programhoz, akkor érdemes itt kezdeni, elég hamar sikerülni fog ■ választás. Ha még nem ismeritek ezt a site-ot, tegyetek egy próbát, be fog jönni.

Legyél Te is South Park!

www.planearium2.de

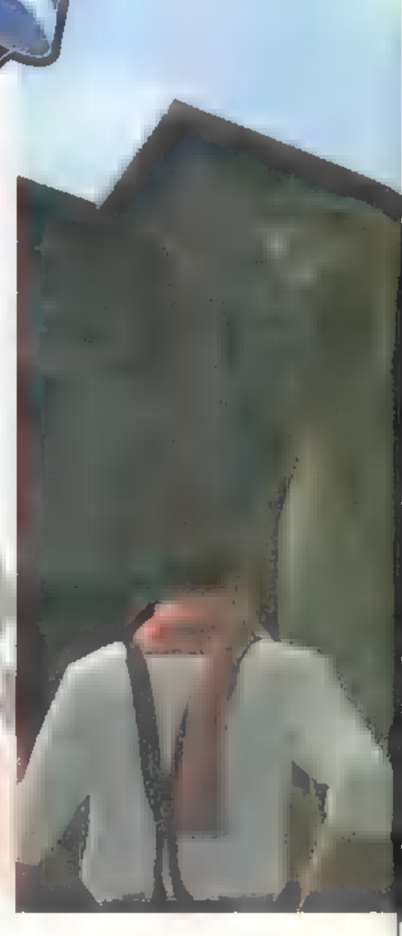
Ez a német oldal kétségtelenül ■ egyik legszórakoztatóbb produkció. Több száz előre megrajzolt elemből mostantól bárki South Park figurákat tervezhet, akár saját magunkat is elkészíthetjük SP módra. Számtalan vicces ötlet, kiegészítő és stílusjegy segít ■ munkában, és ■ kész képet természetesen le is menthetjük gépünkre, hogy aztán elküldjük a haveroknak. Ha megnézitek a képet, láthatjátok, hogy mi éppen Sanyit alkottuk meg. Két perc volt az egész.



PROGRAMAJÁNLÓ

Apád-anyád oda menjen!

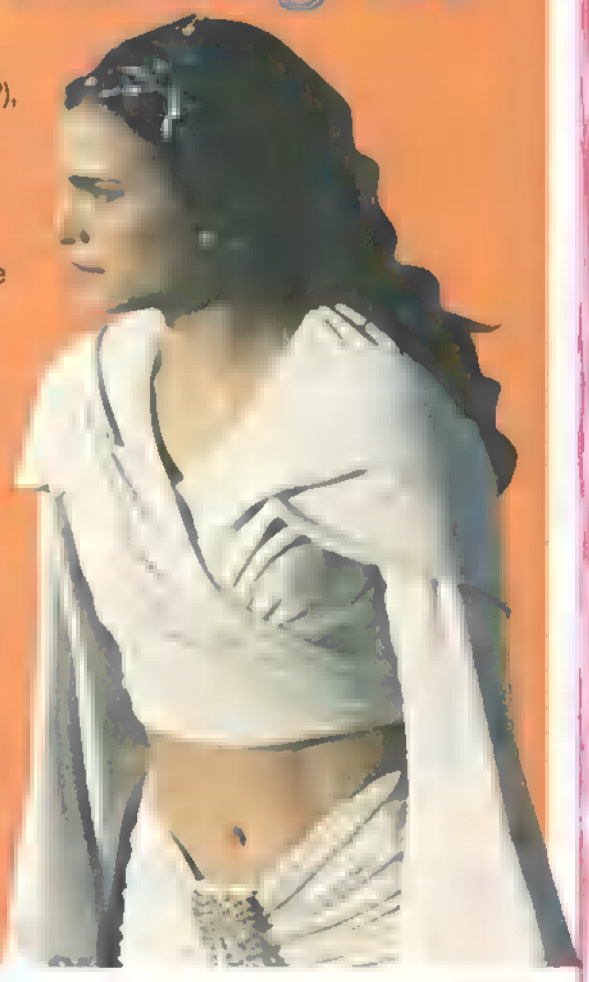
Te pedig idő gyere!



GamePro társkereső rovata

Hogyan szólítsd le...

ezúttal Amidala hercegnőt!



- Növessz olyan tincset, mint ami a Kozsónak van (volt?), csak hátul, hogy Jedi lovagos hatást kelts, amikor a szépséges hercegnővel találkozol.
- Amikor elé kerülsz, lazán vesd oda: „Helló fenségességesség! Hallom [redacted] pasid éppen most lécelt le egy öregedő szenátorral, szóval most mi a helyzet?"
- Ha nem érti meg elsőre, magyarázd el neki, hogy egy nála sokkal fiatalabb fiúval járt, és egy ilyen érett nőnek igazi férfi kell, nem egy ingatag zseb-Jedi.
- Ha végképp nem tudod meggyőzni, csak mutass egy fényképet Darth Vaderről, és magyarázd el finoman, hogy egy hörgő, palástos páncélemberrel igen nehéz leélni egy életet, mert biztos erősen horkol éjszaka. És csúnya is.
- Ha minden klappol, akkor hamarosan Te leszel a Köztársaság trónjának várományosa, rúgj ki mindenkit és éljetek boldogan [redacted] idők végezetéig.
- Bármi is történjen, az ikreknek nem Te vagy az apjuk, nehogy tartásdíjat fizess!

Around The World In 80 Days

PC CD-ROM

Megjelenés TBA

Bizony, volt idő, amikor 80 nap alatt megkerülni a Földet eszméletlen nagy mutatványnak számított - mára ugyanezt Fa Nándor egy szál kenuval lenyomja, ha éppen olyanja van. Azt most [redacted] feszegessük, hogy ki is [redacted] a Fa Nándor, inkább csodáljuk meg a Jules Verne-klasszikusból készült játék képeit: micsoda kaland, micsoda izgalom! A játék egyszerre akció és kaland, nagy adag stratégiával és menedzseléssel: menet közben kiderül, hogy nem egyszerű [redacted] egyik lehetetlen helyszínről eljutni a másikra, elcsípni a havonta egyszer járó hajót, elefántot szerezni és így tovább. Hősünknek némi elemózsiáról és pihenésről is gondoskodnia kell, hogy teljesítse a fogadást - mi a magunk részéről eltepernénk a Bahamákig, és onnan sms-eznénk, hogy oké, vesztettünk, ez a pár helyi szépség azt akarja, hogy maradjunk...

Válasszunk tegyvernemet!

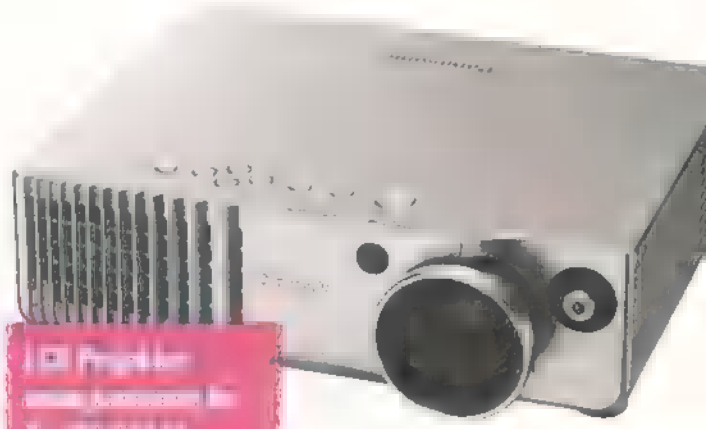
HP IPAQ RZ1710

Az egyik legsokoldalúbb kütyü, ■ PDA is rendelkezik filmes képességekkel, méghozzá nem is akármilyenekkel. A Microsoft Windows Mobile 2003 Second Edition tulajdonképpen az asztali nagytestvér összes olyan funkcióját tartalmazza, ami elengedhetetlen egy kis zsebmozizáshoz. Alapból csupán a Windows Media Player mobil verzióját találjuk rajta, de ingyen letölthetünk rá különböző DivX, Quicktime, AVI és MPEG lejátszókat is. A gép elég erős hozzá, hogy ■ neten fellehető video tömörítési szabványokat minden gond nélkül lejátsza, de azért célszerű kisebb felbontásba konvertálni a videókat, hogy akár egy teljes Jóbarátok sorozat elférjen egyetlen memóriakártyán.

9

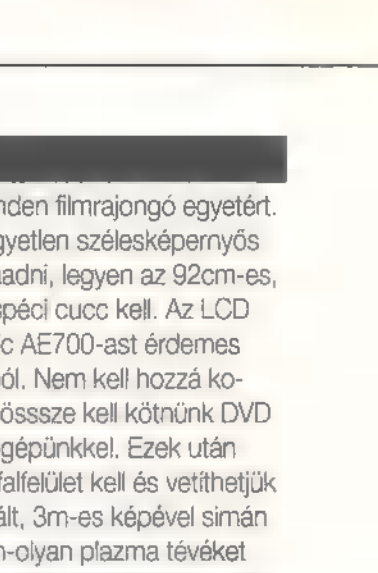
PANASONIC AE700

Egy dologban azt hiszem minden filmrajongó egyetért. A hamisítatlan mozi hatást egyetlen szélesképernyős TV sem tudja élethűen visszaadni, legyen az 92cm-es, vagy 112cm-es. Ehhez egy spéci cucc kell. Az LCD projektorok közül a Panasonic AE700-ast érdemes választani házimozizás céljából. Nem kell hozzá komolyabb szaktudás, csupán összse kell kötnünk DVD lejátszónkkal, vagy a számítógépünkkel. Ezek után már csak egy méretes fehér falfelület kell és vetíthetjük is ■ képet. Az élmény garantált, 3m-es képével simán lemossa a jóval drágább ilyen-olyan plazma tévéket is. Arról már ne is beszéljünk, hogy bármilyen konzolt rá lehet kötni!



9

Minden ami FILM!

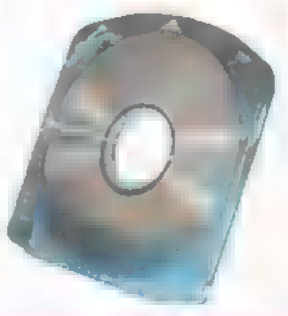


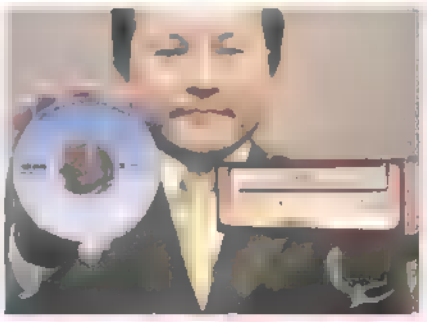
Sziasztok! Sok szeretettel köszöntök mindenkit a GamePro nyárköszöntő számában. Az új arcoknak elmondanám, hogy ezen a ■■ oldalon mindig egy éppen aktuális témát boncolgatunk. A mostani témánk a filmekhez és a hozzá kapcsolódó technikai kütyükhöz kapcsolódik. Bemutatok néhány olyan cuccot amivel metrón, buszon, villamoson, vagy akár otthon kényelmesen is lehet mozizni. Természetesen további finomságokkal is készültem, melyeket itt-ott szétszórva találtok az újság elejében. Közkívánatra megint van Hollywood házhoz jön rovat, és megtudhatjátok, hogy mit csinálnak nyáron legszívesebben a játék karaktereink. Kellemes olvasgatást és még kellemesebb nyarat kívánok mindenkinek!

Hardver

Blue-Ray és HD-DVD
Formátumháború a láthatáron

Gondolom már mindenki találkozott a Blue-Ray vagy a HD-DVD kifejezéssel. A jövőben valószínűleg egyre gyakrabban fogunk találkozni ezzel a két lehetséges adattárolási technológiával, mely a DVD lemezeket hivatott leváltani. És hogy miért jó ■■ nekünk? Hát elvileg az ötszörös kapacitású lemezeken méginkább részletgazdag filmet kaphatunk ■ pénzünkért, ami az új generációs tévéknél jelent elsősorban szemmel látható változást, másodsorban sokkal több extrát pakolhatnak egyetlen korongra. Harmadsorban: valamivel megint csak le kell gombolni ■■ embereket. A hagyományos 9 GB-os DVD lemezek nyugdíjazása már biztos, nincs mit tenni. Csupán ■■ ■ nagy kérdés, hogy ki lesz ■■ utód. Jelenleg két lehetséges alternatíva áll fennt, mely egyik oldalát a Sony képviseli ■■ 50 GB-os Blue-Ray lemezzel, míg ■ másik oldalon a Toshiba próbál ■ 45 GB-os HD-DVD lemezével előnyös pozícióba kerülni. Azt hiszem, mondanom sem kell, hogy mekkora a tét, hisz akinek a formátuma elterjed a világon, ■■ elég komoly pénzeket fog keresni. A gond ott kezdődik, hogy mindkét technológia nem kerülhet a piacra, hisz akkor a különféle hardvergyártóknak is többféle lejátszót kéne gyártaniuk, és mindenféle inkompatibilitási problémák merülnének fel. Arról már nem is beszélve, hogy minden filmet külön ki kéne adni DVD-s, Blue-Ray és HD-DVD formátumban is. Ezt pedig a filmgyártóknak is igen sok többletköltséget jelente, ezért érthető, hogy igen erősen ellenkeznek. Egyenlőre maradnak tehát ■ tárgyalások, a már évek óta kész technológiák egyesítéséről.





SONY DCR-PC1000E

Ha már szeretjük ■ filmeket, akkor miért ne csinálhatnánk akár mi magunk is egyet? Persze nem kell George Lucasnak lenni ahhoz, hogy jó filmet forgassunk. Elég egy buli és sok-sok...khmm... szóval egy jó kamera. A PC1000E a világ legelső CMOS szenzoros DV-videokamerája amit általános felhasználóknak dobtak piacra. Elég ebből annyit érteni, hogy különösebb szakértelem nélkül lehet hihetetlen jó minőségű felvételeket készíteni. A filinget tovább fokozhatjuk, ha szélesvásznú módba kapcsolunk. Ilyenkor 16:9 arányú filmet tudunk rögzíteni, ami kifejezetten ■ szélesképernyős tévé tulajoknak fog jól jönni. Egyetlen szépséghibája – mint minden Sony terméknek –, hogy az ára elég húzós.

8

8.5

CASIO MINI TV

Azoknak az arcoknak ajánlanám elsősorban ■ soron következő érdekességet, akik ■ világért ■ szeretnének elhalasztani egyetlen részt ■ kedvenc szappanoperájukból. Hogy mindig képbe legyünk, ki mit kivel és legfőképpen hogyan csinált, ezért érdemes beszerezni ezt ■ mini TV-t. Az órának álcázott tévékészülék képes a földi sugárzású csatornák vételére és ezekből 20-at el is tárolhatunk ■ memóriájában. A szerkentyű egy beépített miniakkumulátorról üzemel, amit ■ gyártó szerint elég mindössze 3-4 órát tölteni. Így elméletileg egész nap élvezhetjük ■ jobbnál-jobb műsorokat. Suliba ideális, hisz csatlakoztatható hozzá földugasz, így ■ unalmasabb órákat is

PANASONIC DMR-EH50

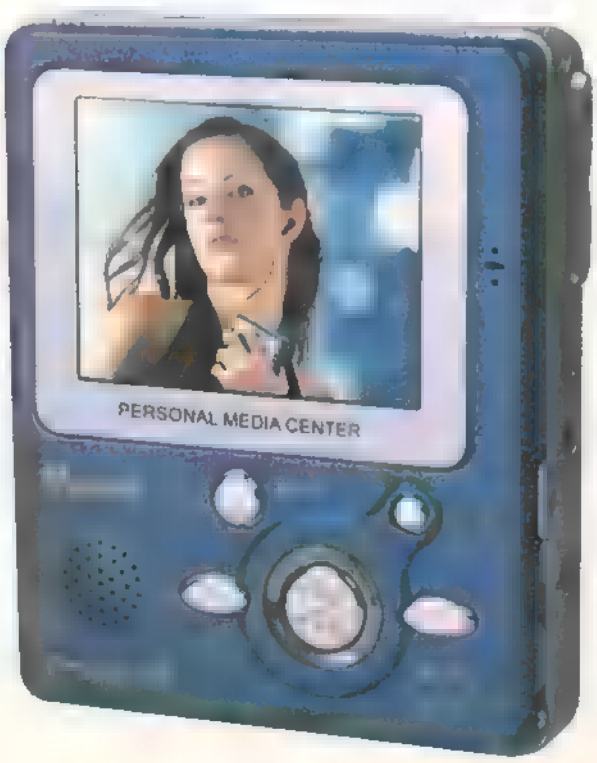
Nincs is annál idegesítőbb, mikor az ember lemarad egy késő esti filmről, esetleg mindkét adón olyan filmet adnak, amit már régóta meg szerettünk volna nézni. Ekkor kerülnek elő általában azok ■ kőkorszakról megmaradt eszközök, amit ma már a kovakő és a pattintott fejsze közé sorolunk. Videómagnó, videókazetta? Ugyan ki használ manapság már ilyet? A Panasonic csúcs DVD lejátszója olyan kis ügyes, hogy akár 80 GB-os merevlemezére 140 órányi tömény tusfürdő, WC illatosító és egyéb érdekes reklámokat vehetünk fel. A poén az egészben, hogy a felvett meccsből a reklámokat akár ki is vághatjuk, majd az egészet azonnal ki is pörkölhetjük egy jó fajta mínuszos vagy pluszos DVD lemezre. Jó pont ■ srácoknak, hogy külön memória-foglalat is van rajta, így a digitális fényképező képeit azonnal kiírhatjuk lemezre.

8.5

Melyiket szeressük?

LOGITECH Z-5500 DIGITAL

Régebbi számunkban már tettünk említést ■ Logitech család legifjabb és egyben legmorózusabb tagjáról. A Z-5500-as minden játék, zene és film rajongónak kötelező darab! Filmes szemszögből vizsgálva is jól teljesít ■ szett, élénk, tiszta hangja van. A mélyláda a konkurens modelleknél tapasztalható lassú cammogás helyett nagyon is erőteljesen reagál. Kemény játékos ■ már látszik is ■ méretes dobozból, mely nem titkolt szándéka, hogy megremegtesse ■ falakat. Célszerű leteszteln a Ryan közlegény megmentése című filmmel. A partraszállós jelenetnél látszik igazán, hogy mennyire pontos és összehangolt munkát végeznek a hangszórók. Ha még nem mutatkoztál be a szomszédnak, akkor tedd meg gyorsan, mert ezután garantáltan nem lesztek köszönő viszonyban!

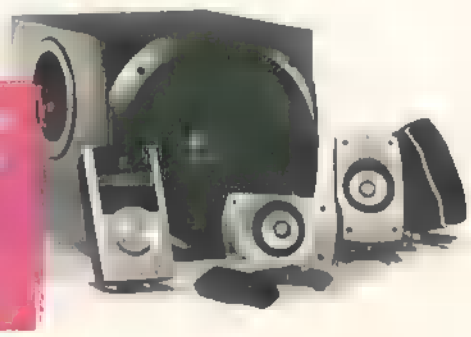


MUSTEK PERSONAL MEDIA CENTER

Ezt a kütyüt kifejezetten filmezéshez tervezték. Már első ránézésre fetűnik, hogy igen picike, ennek ellenére ■ 2.5" TFT kijelző jól látható, tiszta képet mutat. A legelterjettebb fájlformátumokat ismeri, így könnyedén megbírkózik az AVI, MPEG és egyéb kiterjesztésekkel is. A szoftver természetesen frissíthető, így az újabb codec-ek sem jelentenek majd neki komolyabb problémát. A hely viszont elég szűkös, hisz alapból 256 MB áll ■ filmek és zenék rendelkezésére, ami valljuk be manapság elég kevés. Szerencsére a hátulján találunk egy memóriakártya foglalatot is, így megnyugodhatunk néhány ezresért további megabájtokkal bővíthetjük a memóriáját. Extra funkciókból sincs hiány, használhatjuk diktafonként is, sőt néhány hasznos PDA szerű alkalmazást is kapott.

8

9.5



A legtutibb nyári programo

Május

csajozással
egyéb
szeretné
tölteni a
pénzt már
elk
42).
egy
fekete munkát
a strandon

Június

A
nem bírnak
a madarak,
nélkül
tombolnak a hormonok. Alig
feltűnjön a
és hódolhassanak
kedvenc
a
Repülni a

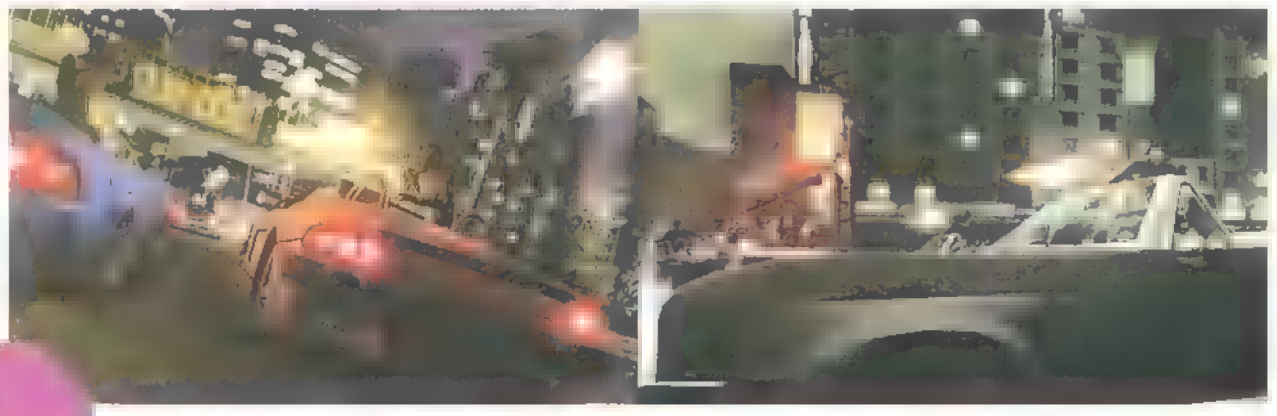
Július

a masszív 40 fokos jó idő
a
sötét
karaktereket is
friss
és a
ideális
kis
kezésre.
már nem
a szomszédok,
lesznek a mutánsok is. Csak
a

187 Ride or Die

Megjelenés augusztus

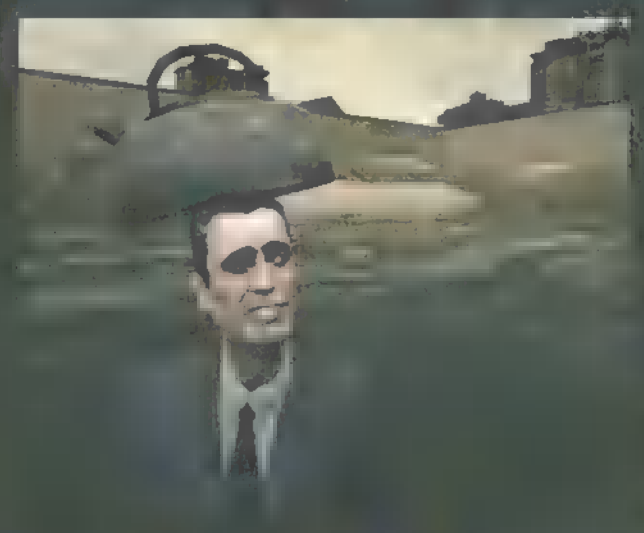
A Ubisoft nevét meghallva az embernek inkább ■ Prince of Persia- és Splinter Cell-sorozat ugrik be, mint holmi autós-lövöldöző■ játék, most mégis ebben a műfajban tesztelik magukat ■ srácok: ■ 187 Ride or Drive nem valami furmányos történettel próbál levenni minket ■ lábunkról, hőse egy egyszerű tagm Buck, akit elsősorban a pénz, a gyors kocsik és a nők érdekelnek - nem feltétlenül ebben a sorendben. Feladata, hogy főnöke, Dupree területét védelmezze, aki Los Angeles alvilágának egy jelentős hányadát mondhatja magáénak. A fő veszélyt ■ konkurrens bandavezér, bizonyos Cortez jelenti, aki mindenféle ravasz eszközökkel igyekszik nagyobb területet hasítani magának. A játékban a kocsikon és lövöldözésen kívül néhány hip-hop sztár is felbukkan, például Guerilla Black, aki nem csupán a soundtrackért felel, de róla mintázták Dupreet és ő adta a karakter hangját is. Már ezért megéri, vagy nem?

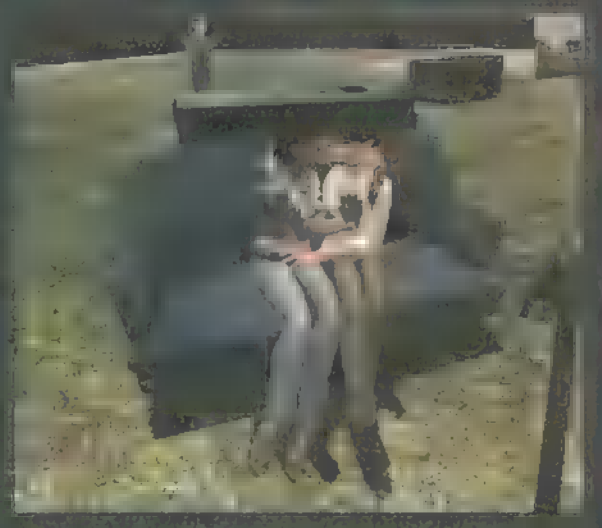


XXX

Előző számunkban
oldalt szenteltünk a
bemutatására akkor
nem
nem
becsületes erőszakos
valójában egy
ahol a
főszereplő
akire eddig
hősként tekintettünk
párkapcsolatokat összefekszik csak
egy kutató eltűnik
Alyx láthatóan
viseli
sehol egy
verontás
pacifista szex
amely mindennel
társadalmi
tovább
de a
szemmel
Következő

k karaktereinknek





Augusztus

[illegible] aki [illegible] az utolsó [illegible] is [illegible] a [illegible] Az érzékeny bőrűeknek [illegible] a [illegible] az [illegible] miatt. Ebben az [illegible] rendezik [illegible] a [illegible] Lefőzött Teáskannával a [illegible] Balaton-átúszó [illegible] csak [illegible]

Szeptember

[illegible] szeptemberben nehéz [illegible] a [illegible] A munka, iskola [illegible] stressz miatt a [illegible] (mint látható) [illegible] vágynak. Na, jól van, nincs itt [illegible] kérem!

Rugby Challenge 2006

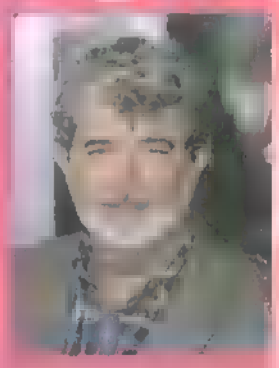
PC CD-ROM · XBOX

Megjelenés ősz

Rúgd a bőrt, ne siránkozz! - csendül fel az ismerős közmondat (vagy ilyesmi), és a rögbi szerelmesei ismét összetehetik két kezüket, mert bizony elég profi sport-szimulátor van készülőben. A Rugby Challenge 2006 néven futó produkció ismét bővíti licenszelt kínálatát: [illegible] Heineken Cup, a 6 Nations Tournaments, a Zurich Premiership, a Celtic League, és a French National League is megtalálható lesz [illegible] már eddig megszokott neves versenyek mellett. A játékmenet is felgyorsult, új, életszerű technikákat sajátíthatunk majd el, és [illegible] grafikai motor is mintha kicsit szebben dolgozna. Természetesen [illegible] összes ismert stadion le van modellezve, elég élethűen, az időjárási viszonyokról, és [illegible] napszakokról mi magunk dönthetünk majd szabadon, ilyenkor természetesen a játékélmény is jelentősen változik majd. Akik bírják ezt [illegible] sportágat, mostantól várhatják az őszi szezont, vele együtt érkezik az új játék is.

Hollywood házhoz jön

George Lucas



[illegible] való [illegible] ivatunk [illegible] a sztárok felkutatásá és [illegible] Tesszük [illegible] azért, hog [illegible] több exkluzív [illegible] itt és most [illegible] hihetetlen [illegible] Mivel [illegible] az [illegible] Star Wars-lázban ég [illegible]

[illegible] Köszönjük [illegible] a [illegible] vivást. Kis ország [illegible] ugyan, de [illegible] Wars [illegible] van köztünk [illegible] szerettem volna [illegible] Vider [illegible] Khhhhhh [illegible] sssssszzz [illegible]

[illegible] átom egész [illegible] beszélsz [illegible] Sokat [illegible] Glass [illegible] Sok [illegible] vetem [illegible]

[illegible] Elárulná [illegible] kis [illegible]

Dzsordzs [illegible] nem [illegible] csúszáá [illegible] kedvencem. És [illegible]

Aszpik: [illegible] de mesélné [illegible] nekünk az [illegible] Star Wars filmről [illegible]

Dzsordzs [illegible] csemegével [illegible] Wars múvi [illegible] Nimetországg [illegible] zöld [illegible] droid [illegible] átrika [illegible] sötétbőrű [illegible] fehír [illegible]

[illegible] verzióról mi [illegible] elmondani?

Dzsordzs [illegible] Pista [illegible] [illegible] Anakin [illegible] letszik [illegible] később [illegible]

Aszpik: Bemutatnád a főszereplőt [illegible] Star Wars [illegible]

Dzsordzs [illegible] orummel [illegible] Kitsi [illegible] húzatos [illegible] Mavon. Kérlek mutatkozz be Vider nyam [illegible] Vide [illegible] Khhhhhh [illegible]

[illegible] zsebkendőt, de utána [illegible] atnan [illegible] kis [illegible] Vide [illegible]

pici HÍRZ

[illegible] annak [illegible] az indián [illegible] aki [illegible] a dínókat [illegible] kék kereszteket gyűjtögetve, most megnyu- [illegible] a [illegible] a [illegible] összes [illegible] a [illegible] Games már [illegible] is a [illegible]

[illegible] klasszikus [illegible] Francis [illegible] és [illegible] is [illegible] a [illegible] Scorsesén a [illegible] a [illegible] a Sebhelyesarcú [illegible] a Taxisofőr [illegible] is játék készül a [illegible] zásában [illegible] aki [illegible] volna a kultfilmet, annak [illegible] taxisofőr bekattan, [illegible] sokat [illegible]

Bill Gates a [illegible] tervet [illegible] a [illegible] amikor [illegible] a [illegible] ők [illegible] a [illegible] szerint a kissrácok [illegible] mégis abba [illegible]

Ehavi létformánk: a Cica

Élet a számítógépen túl

Kezdjünk mindent a legelején. Először is vedd le a szemed a monitorról! Helyes. Most nézz körbe, látni fogsz egy érdekes világot, amely a leggyorsabb 3D-s kártyákat is meghazudtoló részletességgel tárul fel előtted. Ebben a világban (amelyet furcsamód valóságnak neveznek), számtalan olyan létforma leledzik, amelyeket nem árt megismerni. Ilyen például a cica. Rendes házban mindig van egy ilyen, lehet, hogy már találkoztál is vele, amikor éppen WC-re, vagy enni indultál a gép mellől. Ez a kis négylábú állatka szőrös, és megfelelően modellezett mozgású lény, akiből ha kettő van egymás után, akkor hiba van a Mátrixban. Egérrel táplálkozik, de ne aggódj, a Te egered kicsit sem kavarja fel. Ha rád ugrik és megkarmol, akkor ne szedd le plazmavetővel, mert csak játszani akar, és sajnos megfelelő cheat sincs ahhoz, hogy végre elhúzzon aludni. Mellesleg néha dorombol, mert szereti az embert, és ha kis bizsergést érzel a szívednél, akkor bizony Te is szereted őt. Ez nem felhasználói hiba, csak egy kis élet a számítógépen túl. Meg lehet szokni...

The Incredible Hulk Ultimate Destruction

Megjelenés ősz

Ha felidegesítik, zöld. Mi az? Hát persze, hogy Hulk, minden idők egyik legviccesebb (?) szuperhőse, aki amolyan Mr. Hyde módon szörnyeteg lesz, ha éppen felhúzzák, és olyankor mindent szétkapkod, ami ■ keze ügyébe kerül. Nos, ■ mozifilm, és ■ belőle készült játék is csúnyán megbukott, így bátor vállalkozásba fogott a Vivendi Universal Games és ■ Radical. Ígéretük szerint azonban kicsit megreformálják a képet: sokkal szebb grafika, és akciódúsabb játékmenet vár majd ránk, ráadásul az új részben mindenhova felugrálhatunk, és mindent összetörhetünk majd. A minden itt azt jelenti, hogy akár ■ nagy épületeket is, vagy amit éppen találunk. Ettől még persze Hulk nem lesz szívet melengetőbb, viszont kapunk egy jó kis csépelős játékot, remélhetőleg a jobb fajtából.

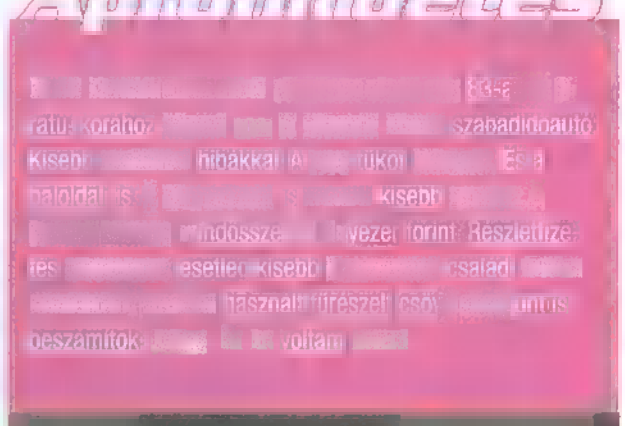
The Lord of the Rings Online Shadows of Angmar

PC CD-ROM

Megjelenés TBA

Számtalan MMORPG közül választhat, aki úgy érzi, túl sok szabadidővel rendelkezik és családtagjaival, barátaival, háziállataival túl sokat foglalkozott mostanában. Aki az "olckúl" fantasyért rajong, valószínűleg még a World of Warcraft (drágaságunk!) csábításának sem dőlt be, és már csak egy szerény évet kell várnia, míg jön ugyanez ■ Gyűrűk Ura világába ültetve: megelevenedik végre ■ egész Tolkien-álmodta világ. Néhányunk kedve elment az egésztől, amikor kiderült, hogy nem lehet Nazgulként riogatni a lakosságot, csak békés elfként, emberként vagy hobbitként építeni a világbékét, de azért akad itt majd móka bőven: legendás helyszínek, legendás fegyverek (tuti, hogy mindenki kéken világító, orkriasztóval felszerelt kardra hajt majd) legendás szörnyek közt indulhatunk kalandozni, ahol Szaurontól függetlenül azért akad még néhány lecsapható főgonosz. És végre nem kell családtagjainkkal, barátainkkal, háziállatainkkal foglalkoznunk.

Apróhirdetés



SMS-es rekordkísérlet

Az új rekordokat is talán erre az az indiai férfi, aki elhatározta, a Guinness Rekordok fog egy mutatványnyal akar mást, csak a a SMS-t telefonról a számító alatt 182 689 szöveges üzenetet el és tervei szerint a rekord felállításához háromszázezer kell írkálnia. Ha ezt ra akkor Sharmának tízezer üzenet új SMS-t kell már indítania. Azt még erre van, de abban biztosak az aki Sharmával kötött

Mobil

TOCA Race Driver 3

PC CD-ROM

Megjelenés TBA

Azon elég nehéz lenne vitát nyitni, hogy a Toca sorozat az egyik legjobb autóverseny szimulátor széria, de úgy látszik, hogy a harmadik rész még erre is rátesz majd egy lapáttal. Hogyan lehetséges ez? He?

A recept igen egyszerű. A Codemasters ragaszkodott ■ eddig megszokott minőséghez, tovább tökéletesítette a grafikát (az előzetes képeket látva azt kell mondanunk, hogy néhol már fotó minőségben modellezték le a kocsikat), csiszolt kicsit ■ fizikán, életszerűsítette a töréseket, és megszerzett minden jogot, amit csak lehetett. Mindez azt jelenti, hogy már nem csak a megszokott GTR versenyeken indulhatunk, hanem off road, veterán kocsiverseny, Forma-1 is megtalálható ■ palettán. És nehogy azt higgyétek, hogy ez csak amolyan mindent egybegyúró stílus, ahol arcade-szerüen történik minden, csak ■ környezet más. Nem! Minden műfajban a lehetőségekhez késest tökéletesen modellezték a versenyeket, gondosan ügyelve arra, hogy az adott versenyeken induló autók milyen teljesítményre képesek, hogy csúsznak ki ■ kanyarban, mekkora terhelést bírnak, és még sorolhatnánk. A legnagyobb húzás, hogy minden stílusban van karrier mód, ahol kezdőként alapszintű versenyeken indulhatunk (Forma-1 esetében ez egy kellemes kis gokart verseny lesz), majd végigtornázhatjuk magunkat ■ versenysport összes jelentősebb állomásán, végül ■ profik között száguldozva bizonyíthatjuk be

apunak és anyunak,

hogy megérte ■ sok gyakorlás. Mivel szimulátorról van szó, nem lesz elég csak a vezetési technikákat megszokni, ■ versenyek menetére is ügyelnünk kell. Meg kell ismerkedni az adott autóval, ki kell ismerni szokásait és tulajdonságait, mert a pályán bizony a gumikat és a motort is elégethetjük. Természetesen ■ törésmodellezés is ■ lehető legélethűebb formában jelenik meg, vagyis ha kétszázzal vágódunk a falnak, akkor már nincs olyan, hogy fütyörészve visszatolatunk a pályára, és döcögve megpróbáljuk beérni a mezőnyt. A Toca 3, vagy más néven 2006 tehát igazi szimulátor lesz, amire könnyen rá lehet majd szokni, hiszen egy egész életet kíván. Részünkről okés a dolog.

The Warriors

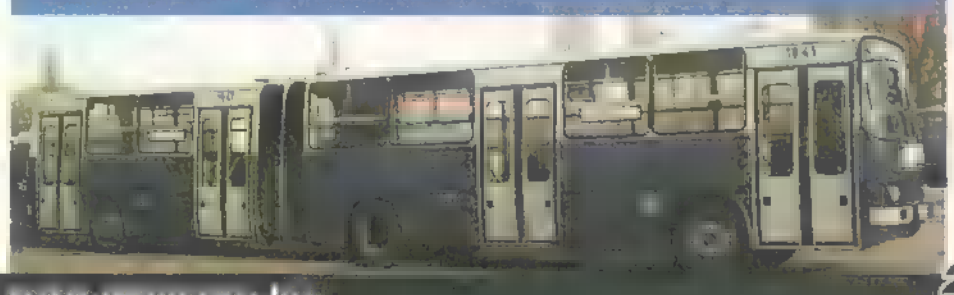
Megjelenés TBA

A Rockstar Games a GTA: San Andreas PC-s verziója után úgy látszik, egyelőre nem folytatja [redacted] sorozatot - pedig most lett volna csak izgalmas, [redacted] nyolcvanas, kilencvenes évek után jött volna a jelen, majd [redacted] jövő, lézerpisztollyal, ilyesmivel... Sebaj, egy huszáros vágással visszaugrottak a múltba: következő játékuk a hetvenes években játszódik és egy 1979-es kultfilmet dolgoz fel (azonos címmel). Az alapszituáció mindent megmagyaráz: New York bandái átmenetileg fegyverszünetet kötnek, hogy találkozzanak Bronxban. A békés összeröffenés azonban hamar véget ér, amikor az egyik nagyobb banda fejét, Cyrust meggyilkolják - sajna a Warriors nevű banda tagjait vádolják meg (ártatlanul) így az összes többi helyi kemény legény [redacted] ő nyomukba ered. A srácok csupán haza szeretnének jutni, a város másik felébe, de New York összes bűnözőjével [redacted] nyomukban ez nem lesz egyszerű feladat. Mit mondhatnánk erre? Rockstar...

Karrier-rovat

[redacted] GamePro-fol[redacted] tanács[redacted]ását [redacted] a [redacted] összeállított [redacted] BKV-ellenőröknek készült [redacted] Amikor [redacted] tudó turistával akad dolgunk, az alább [redacted] az [redacted] Lássuk hát a [redacted] udvarias [redacted] az [redacted] kedvéért az [redacted] a [redacted] ejtési [redacted] felelően írtu[redacted]

[redacted] berleteket [redacted] tiket[redacted]
[redacted] vagyok [redacted] se [redacted]
[redacted]
[redacted] az [redacted] hazajában [redacted] váltani [redacted]
4. [redacted] mert rendőrt [redacted] kam [redacted] or [redacted]
5. Külföldieknek [redacted] csekket - Fiftin [redacted]
[redacted] Az [redacted] s [redacted] nincs [redacted] Vaccs [redacted]
7. Ne [redacted] mert leszalad [redacted] fákk[redacted]
8. [redacted] hogy [redacted]



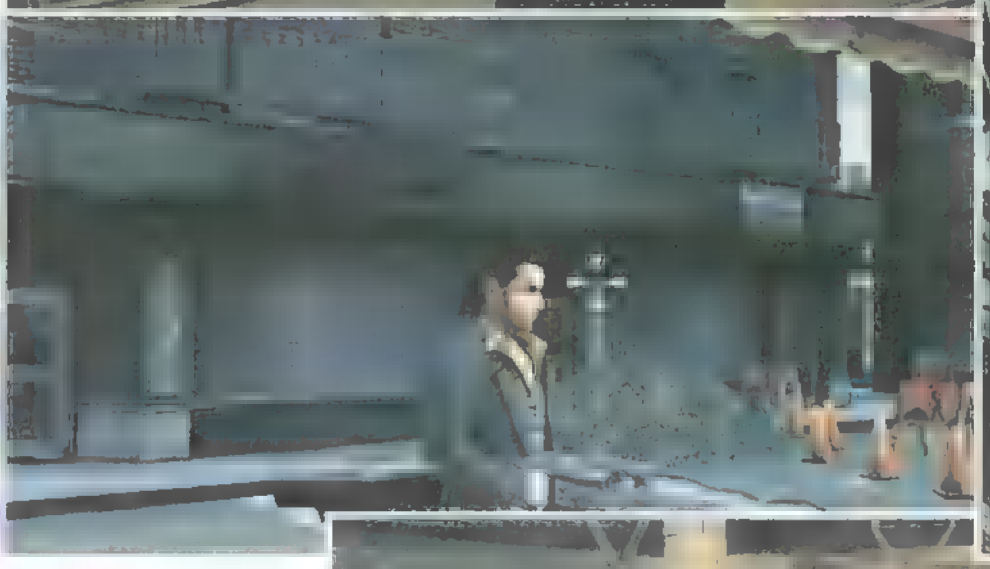
Game Park
MEGNYÍLT!
www.gamepark.hu
AZ ARZENÁL ÜZLETHÁZBAN
KÖZPONTI INFO: 06/30/5544-237, FAX: 258-7807
Game Park videojátékok
A Keleti [redacted] Szo: 10-14
30/ [redacted]
Ny: [redacted]
30/ 9422-558

Interview With a Made Man

PC CD-ROM | PlayStation | XBOX

Megjelenés TBA

A nyugdíjas tábornok bácsik, mint „katonai tanácsadók" ideje lejárt! Az igazán kemény fejlesztőlegények egykori maffiafőnököket alkalmaznak, ha hitelesre szeretnék formálni játékukat. Nem vicc, David Fisher regénye alapján készült játékban, melyben egy mindenre elszánt, feltörekvő maffiózót kísérünk végig Vietnámtól kezdve egészen New Yorkig, Bill Bonnano, a Bonnano család feje (mára békés honpolgár, visszavonult) osztotta a jótanácsokat, hogy miképp is tengődött annak idején egy régi vágású gengszter. (Talán néhány ellenkező dizájnert furcsa baleset is ért, erről nem szól ■ sajtóközlemény.) Maga a játék ettől eltekintve nem tűnik különösebben eredetinek: leginkább a GTA-ra emlékeztető külső nézetes akció, autós részekkel megpakolva - ettől persze még lehet jó.

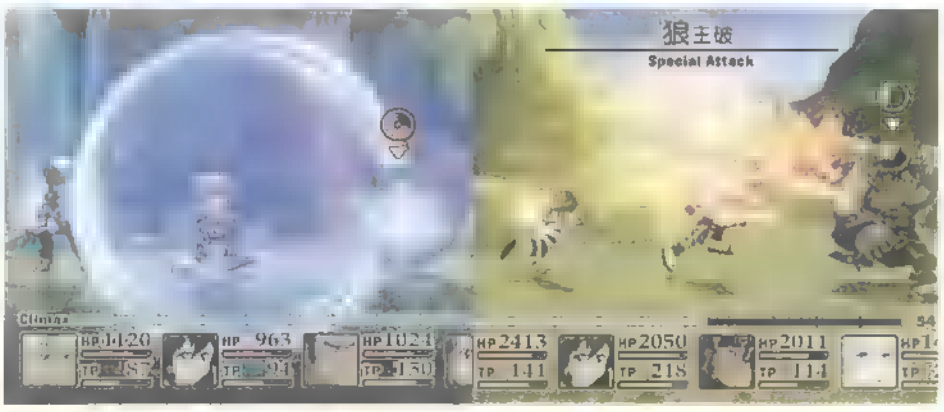


Tales of Legendia

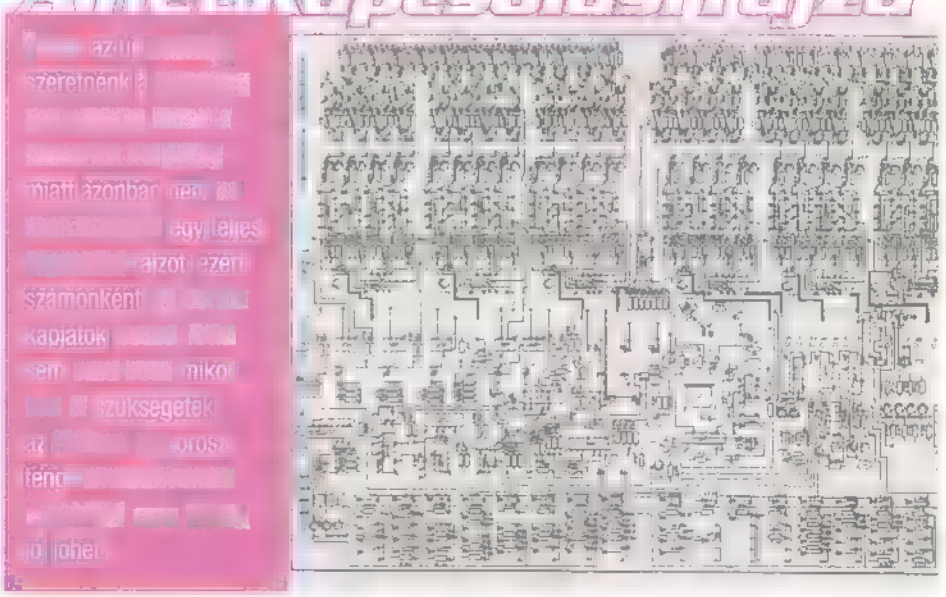
Megjelenés 2006 eleje

PlayStation

Hosszú évek keserves fejlesztőmunkája után végre a Namco hivatalosan is bejelentette új RPG játékát, amely a Tales of Legendia nevet kapta. Az előzetes hírek szerint a játék nagyon hosszú és változatos lesz, ráadásul egy teljesen egyedi küzdelemforma jelenik meg benne, amely keveréke lesz a valós idejű verekedős játékoknak, és az RPG féle csatáknak. Mind a sztori, mind ■ látványvilág ■ tipikus japán hangulatot hordozza majd magán (aranyos, szép, művészien kidolgozott helyszínek és szélsőségesen helyes karakterek), ráadásul mindezt teljes 3D-ben teszi, de összességében az a hír dobott fel minket igazán, hogy a dizájn felelőse Kazuto Nakazawa lett, aki ■ Kill Bill első filmjében látható animációs betéteket is készítette. Az azért nem volt piskóta, lássuk be őszintén! Szóval a Tales of Legendia megér majd egy próbát, jövő év elején vissza is térünk majd erre.



A hét kapcsolási rajza



Sith Happens!

A harmadik (hatodik, vagy akárhányadik) epizód megjelenésére ismét beindult a Star Wars-reklámtárgyak dömpingje. Alig tudtunk választani közülük, de csak sikerült, íme néhány, melyet azonnal szívünkbe zártunk...

A fröccsöntött szobrocskák tengerében üdítő látványt nyújtanak egy bizonyos Kobutukiya mester alkotásai. Ha már valamit mindenképpen muszáj a monitorod tetejére pakolnod, inkább valami ilyesmit válassz - persze, TFT-monitorok esetében nehezen használhatók, mi is ezért maradtunk inkább a jól bevált CRT mellett...

Sajnos napról-napra szembe kell néznünk a szomorú ténnyel, hogy nincs kellőképp félelmetes hangunk. Ha például fel kéne hívni Kis Lebowskit, hogy kászálódjon ki delírium-mámorból és neki a tesztelésnek, vagy Lucy-t, hogy plázázás helyett talán cikket írjon, ádázok gyakran nem vesznek minket igazán komolyan. A megoldás: Darth Vader sisakja, melyet fejünkre illesztve máris a Sith sötét nagyura hangján kommunikálhatunk szeretteinkkel. A mellékelt kapcsolótáblán még „finomhangolhatjuk" is a végső effektet. Na ki vele, ugye hogy Ti is tudnátok használni egy ilyen segédeszközt?

A Csillagok Háborúja játszható számítógépen is, kismillió verzióban, de a legnagyobb flesi mégiscsak az, ha hagyományos társasjátékkal próbálkozunk. Egyrészt retró, ami menő (ilyesmiben nyugodtan hagyatkozzatok ránk, elképesztően retró arcok vagyunk) (és menők... - 42) másrészt a sakk, a Monopoly, vagy a Rizikó sosem megy ki a divatból sosem számít majd elavultnak a grafikája.

Végül póló, melyet talán csak igazán fanatikus Star Wars-rajongók értékelnek. Hátránya, hogy viszonylag sokszor kell majd elmagyaráznunk, hogy mi is ebben a poén. Például most. Szóval, viszonylag sok rajongót akasztott ki, hogy a jó George Lucas évek során többször is belenyúlt az eredeti trilógiába (IV-V-VI). Például legutóbb beillesztett egy aprócska jelenetet, melyben Han Solo csupán visszalő, mikor Mos Eisley-ben sarokba szorítja egy fejvadász. Még fejét is elrántották, digitálisan. Lucas szerint ettől kevésbé kelti a hidegvérű gyilkos érzetét Han Solo, szerintünk azonban ROTFL. Ne hagyd, hogy meghamisítsák történelmet: vedd fel pólót, állj ki az igazságért!

Rise of Nations 2: Rise of Legends

PC CD-ROM

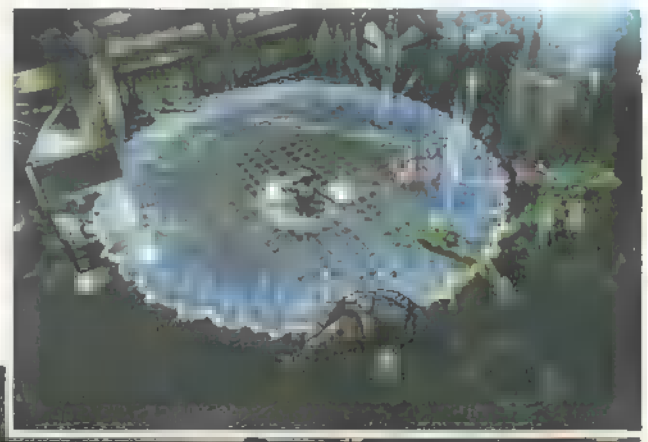
Megjelenés 2006 eleje

Lehet, hogy manapság már elég nehéz RTS-ek világában átugrani a játékosok ingerküszöbét, de szerintünk ma már jól ismert Rise of Nations-játékok alkotója, a Big Huge Games számára ez ismét nem jelent kihívást. A Rise of Legends címet viselő új alkotásuk jövő év tavaszán kerül majd boltokba, de az előzetes képek alapján már most elkezdhetünk izgulni, ugyanis nagy kaland vár ránk. Először is az alkotók olyan világot alkottak, ahol a mágia és technika egymás mellett él – persze nem teljes békében. Aio világában civilizációk csapnak majd össze egymással, és játékosként komoly szabadságot kapunk majd, hogy merre is akarjuk vezetni népünket. Persze multi is lesz, online támogatással. Mi kellhet még?

X-Men Legends 2 Rise of the Apocalypse

Megjelenés 2006 eleje

Kétségtelen, hogy a képregényekből készült játékok nagy része kimerült töménytelen akcióban, és hentelésben, még akkor is, ha a téma egyébként eseti alapon sokkal többre hivatott. Szerencsére Activision még idejében kapcsolt, mielőtt műfajnak végleg leáldozott volna, és piacra dobta X-Men Legends-et, amely RTS formájában látott napvilágot, minden felülmúló sikerrel. Ennek fényében nem csoda, hogy még idén érkezik a folytatás, amelyet egyelőre nagy titok övez, az idei E3-on állítólag majd lehull a lepel. Annyi bizonyos, hogy Raven Software fejlesztésével készülő új rész marad a régi alapokon, vagyis egy négyfős X-Men csapatot vezethetünk majd, amelynek tagjait kedvünk szerint fejleszthetjük játékmenet során, persze kőkemény akciók közepette. Na hát majd többit hamarosan meglátjuk.



Turkálda

Szerkesztőségi kedvencek

Szeretett kollégáink az alábbi játékokkal mulatják éppen idejüket – ha épp nem a GamePro-t készítik Nektek. (Multiplatform-játék esetén zárójelben az olvasható, melyen hősünk a stufát nyomja.)

Lego Lush

1. World of Warcraft (PC)
2. Gran Turismo 4 (PS2)
3. GTA: San Andreas (PS2)
4. Splinter Cell 3 (PC)
5. Lego Star Wars (PS2)

Kis Lebo

1. Unreal Champ 2 (Xbox)
2. Guild Wars (PC)
3. Constantine (PS2)
4. SW: Revenge of the Sith (PS2)
5. Advance Wars 2 (GBA)

Larry [redacted]

1. Gran Turismo 4 (PS2)
2. LEGO Star Wars (PS2)
3. PES 4 (PS2)
4. Fight Night [redacted] 4 (PS2)
5. SMT: Digital Devil Saga (PS2)

Mire várunk?

Hazai megjelenések (április 15-április 29.)

PC

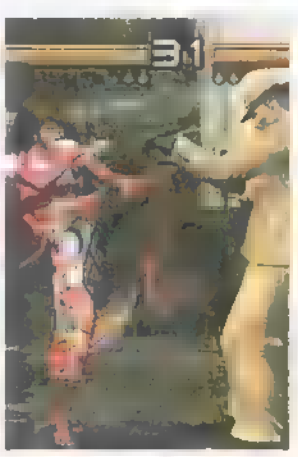
1. Boiling Point: [redacted] (FPS)
2. Guild Wars CE (MMORPG)
3. Fahrenheit (nyomozós szrilleres)
4. Advent Rising (sci-fi akció)
5. [redacted] For Britain II: WoV (háborús repülős)

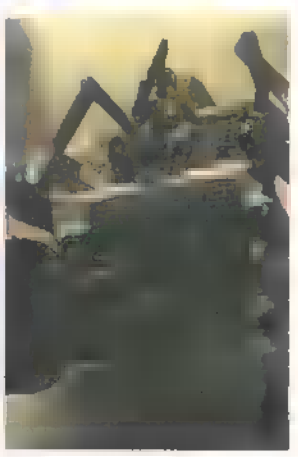
PS2

1. Tekken 5 (verekedős)
2. Fahrenheit (nyomozós szrilleres)
3. State of Emergency 2 (forradalmáros akció)
4. Singstar Popworld (éneklős)
5. Psychonauts (platformos)

XBOX

1. Advent Rising (akció)
2. WWE Wrestlemania 21 (széjjelpankrációzós)
3. Fahrenheit (nyomozós szrilleres)
4. MotoGP 3 (motorozós)
5. Digimon World 4 (öööö... digimonos?)





Angliai PC-s TOP 10

TOPLISTA

1. Guild Wars

A World of Warcraft óta történnek érdekes dolgok MMORPG-fronton, bár valószínűleg az is hozzájárult a Guild War sikeréhez, hogy [redacted] első havidíj-mentes próbálkozás. Ami vonzó.

2. Half-Life 2

Hopp, ez meg hogy került ide? Persze, valószínűleg a Counter-Strike töretlen népszerűsége is szerepet játszik abban, hogy Gordon Freeman még mindig 4 PREZIDENT!

3. The Sims 2: University

A simsek továbbra is szép számmal érkeznek az egyetemre, hiába, az életnek tanulunk. Nem ám csak a bulizás, meg a csajozás, meg az agresszív videojátékok! Jól is néznünk ki.

4. Championship Manager 5

Aki esetleg elfelejtette volna, Nagy-Britanniában járunk, a foci nem sport, hanem inkább valtás. Ennek fényében nem meglepő, hogy a titkos focimenedzserek továbbra is rohamozzák a boltokat.

5. World of WarCraft

Megérkezett az európai WoW-adag második hulláma, akiknek korábban nem jutott, most beszállhatnak a mókába. Gyertek csak, gyertek, már javában tart a buli!

6. Football Manager 2006

Nos, igen, erről szóltam az imént. Nem hinném, hogy van még egy ország, ahol két focimenedzser-játék is toplistás. (Őszintén szólva, máshol már egy is meglepő.)

7. The Sims 2

És igggennn! A The Sims 2! Toplistás! Még mindig! És marad! Én viszont egész nyáron azon fogok agyalni, hogy ha még szeptemberben is itt marad, miket fogok ide írni!

8. Empire Earth 2

Angliában sokkal népszerűbbek a stratégiai játékok, mint bárhol máshol Európában, erről nem csak az Empire Earth 2 sikere tanúskodik, de a következő helyezett...

9. Stronghold 2

...a Stronghold 2 is. Biztos nem csak a focit imádják, de sok köztük a birodalomépítésre-rombolásra áhítozó megalomán. Kezdek félni az angoloktól.

10. Pariah

Épp elcsípte a toppot a Pariah, ami részben a háttérben álló Unreal-arcoknak, részben a hatalmas kampánynak köszönhető.

Bottom5

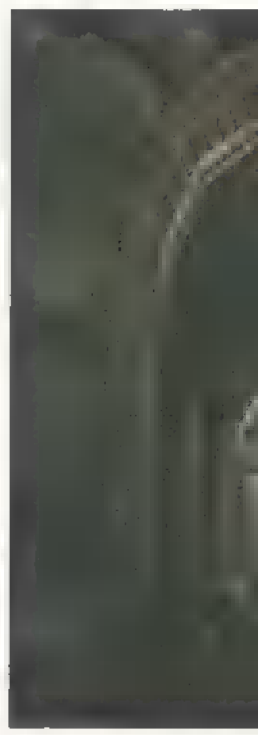
A hét bukása mellett mindig akad néhány rettenet, ami sajnabajna nem kerülhet be a lapba. Egyrészt sokan még csipesszel sem fognánk meg a játék lemezét, másrészt minek kínozzunk bárkit is, főleg magunkat. Lássuk, kik pályáztak a népszerű díjra. A százas lista alulról:

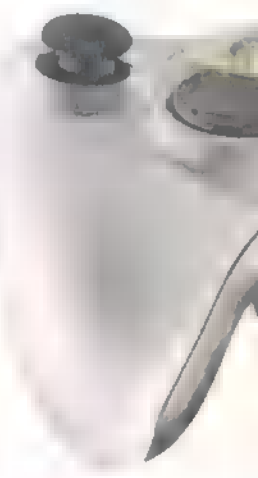
100. Predator: Concrete Jungle (2/10 – Xbox)
99. Animaniacs: The Great Edgar Hunt (2/10 – Xbox)
98. Mystery of the Nautilus (2/10 - PC)
97. [redacted] by Degrees (3/10 – PS2)
96. Stalingrad (3/10 – PC)

Be active!
Hogy legyen végre egy igazán jó nyarad!
GORUANTABOR
Nyári táborok
Júliusban és
Augusztusban
12 napos turnusok
Kecskemét
Káptalanfüred
Fekete-erdő (Németország)
Válassz:
Nyelvek
Számítástechnika
Színészet
Lovaglás
Média
Képzőművészet
Külföld
KRÉTA
PEOPLE™ TEAM®
ÖSSZPRÓBA
·MŰHELY·
Infó: (1) 275-75-76
www.szigoruantabor.hu
Keresd a GAMEPRO játékot a Kréta honlapján!

PS3 vs. XBOX 360

Melyiket szeressem?





A közelmúltban mutatta be a két nagy vetélytárs, a Sony és a Microsoft legújabb generációs játékkonzolját, a PlayStation 3-at és az Xbox 360-at. Utóbbinak jóval nagyobb felhajtást csináltak, a PS3 mégis legalább annyira nagyot ütött... még most is szédelgünk. A következő oldalakon kicsit beletúrjuk magunkat a részletekbe.

A Microsoft még az Electronic Entertainment Expo (rövidebb nevén E3) előtt szervezett egy óriási bulit, amit kizárólag új konzolja megjelenésének tiszteletére tartott. [illegible] hajtotta volna őket valami, úgy siettek – nem véletlenül: Féltek, hogy ha ■ PS3 után fedik fel a fátylat ■ új reménységükről, akkor nem hat majd úgy ■ siker. És milyen igazuk is lett… Tanultak előző hibájukból, ugyanis ■ első generációs Xbox jóval ■ PlayStation 2 piacra kerülése után debütált. Azóta az eladások folyamatosan mintegy háromszoros arányban ■ Sony oldalára billentik a mérleget. Szörnyű dolog ez, Bill Gates bácsi meg mintha nem foglalkozna az ilyesmivel: egyre csak veszteséget termel ■ konzoljával, de nem adja fel. Így történt hát, hogy a hivatalos bejelentés szerint az Xbox 360 még idén karácsony környékén, míg a Sony gépe csak ráérősen, jövő év tavaszán fog bekopogtatni ■ kedves játékosok otthonába. Ennek (amellett, hogy sok előnyre tehet szert a Microsoft) megvannak a hátrányai is, nevezetesen, hogy hardverileg egy csöppet gyengébb lesz a cucc. Ám így sincs okunk megijedni, ■ Xbox 360-ra készülő játékok grafikailag minden eddig bejelentett PC-s alkotást elküldenek a sunyiba, s csak akkor bújnak onnan elő, ha egyszer átportolják őket számítógépre.

Xbox 360

A jövő az utadban áll

Kicsit jobban belemélyedve ■ drágaság képességeibe, elhatároztuk, hogy amint lehet, be kellene szereznünk egyet. Régi gépünket azonban továbbra is meg kell tartanunk, ugyanis a Microsoft úgy gondolta, hogy nehogy már fussanak ■ első generációs játékok ■ új konzolon! Szóval maradjon csak meg a régi fekete doboz, ■ szép fehér még pont elfér mellette ■ tévé előtt. Érdekes módon a PlayStation 3 esetében meg tudták oldani ■ visszafelé kompatibilitást, de egészen a legrégebbi, első generációs PS-re írt játékokig. Ám semmi para, nézzük csak, mit is rejt a trendi külső. Először is három izom IBM processzormagot, melyek egymásba vannak ágyazva és egyenként két futószalaggal tolják 3,2 megahertzen a számításokat. Így együtt, egymást segítve összesen másodpercenként egymilliárdnál is több műveletet képesek végrehajtani. A grafikus chipet ■■ ATi szállítja, amely 500 megahertzes órajelen ketyegve, valamint 512 megabájt, 700 megahertzes memóriával megtámogatva kilencmilliárd matematikai művelet végrehajtására képes másodpercenként. Ebben nagy segítséget nyújt az a 10 mega memória, amit ■ chipbe ágyaztak. Ezeknek köszönhetően az Xbox 360-at kifejezetten nagyfelbontású televíziókhoz ajánlják, mert simán bírja az azokhoz szükséges 1080-as váltot soros képernyőfelbontást. Ami még nagy újdonságnak számít az az, hogy a joystickek (legfeljeb négy) vezeték nélkül kommunikálnak ■ géppel, így megszűnik a kábelekkel való bajlódás és mos már akár ■ fürdőkádban ülve is irányíthatjuk a Quake 4-et, ha épp látjuk onnan a tévét... Egyéb perifériák részére (billentyűzet, egér, kávédaráló, ésatöbbi) három USB 2.0 csatlakozó áll rendelke zésre. A dobozba ezeken kívül belefért még egy 20 gigabájtos cserélhető, illetve bővíthető merev lemez is. A játékokat duplarétegű DVD lemezekr olvassa majd be a gép.

Játsszunk már!

Az Xbox 360-ra bejelentett játékok száma folyamatosan növekszik, mire megjelenik, lesz mivel elütni az időt. Vajon melyiket válasszuk?

Quake 4

Az előző rész, ■ Quake 3 Arena főleg online mókára lett kitalálva. Mivel az id Sofware most nagyon el van foglalva, kiadta hétvégi elfoglaltságnak, hogy ugyan készítsenek már normális történettel rendelkező folytatást. Így aztán a második rész sztoriját folytatva ■ Földet leigázni készülő stroggok kapják a történetben a főszerepet. Azóta ugrottunk kicsit az időben, az emberek több ellencsapást is megkíséreltek, de nem igazán jártak sikerrel. A negyedik rész nagyjából innen veszi fel a történet menetét. Grafikailag kicsit valahogy kilóg a sorból, ■ tuningolt Doom 3 engine mintha kezdene veszíteni fényéből.

Call of Duty 2

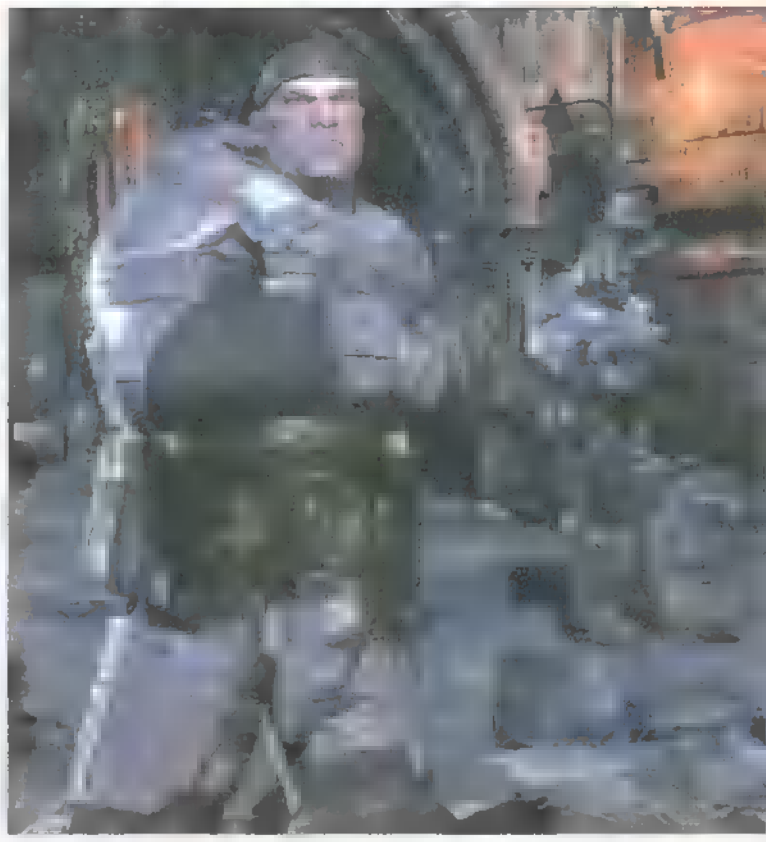
Nos, ezt a címet nem kell bemutatni. Az első rész hatalmas siker volt, ■ kiegészítő se volt olyan rossz, de a folytatás? BÜNTET! Sokkal nyitottabbak a küldetések, a szkriptelt eseményeket elfelejthetjük, vagy legalábbis nem vesszük majd észre őket. Erre azért lesz lehetőség, mert a mesterséges intelligencia minden eddiginél emberibben viselkedik a legtöbb harci helyzetben.

Alan Wake

A Remedy név ismerősnek tűnhet, ők fejlesztették a Max Payne sorozatot. A második rész után úgy döntöttek, új fába vágják ■ fejszéjüket (ennek ellenére hallani harmadik részről szóló pletykákat) és bejelentettek egy lélektani akcióthriller játékot Alan Wake címmel. Úgy, ez önmagában garancia arra, hogy érdemes lesz beruháznunk rá... A Remedy eddig nem nagyon csinált 90% alatti értékelésű játékot. Egyelőre azonban semmit nem voltak hajlandóak elárulni róla.

Tom Clancy's Ghost Recon 3

Ezúttal 2013-ban járunk, az amerikai hadsereg megkezdte az Integrált Háborúellenes Rendszer (IWS) telepítését, mellyel ■ katonák harci értékét emelik jóval magasabb szintre. Így egy csomó hasznos kütyüvel rendelkezünk majd, példának okáért mozgásérzékelővel, műholdas navigációs rendszerrel, hangtompítós pukipárnával... Az akciók helyszínéül Mexikóváros szolgál és csapatunk feladata nem más, mint megvédeni az amerikai elnököt ■ csúnya bácsiktól, akik ráadásul elloptak egy nukleáris indítókódot is. Na, azt meg vissza kellene szereznünk.



Gears of War

Kifejezetten a Microsoft megrendelésére készül ■ Epic Games bugyraiban ez a taktikai akciójáték, amelyet némi túlélőhorror-hangulattal bolondítottak meg. Tehát ez volt az, amit régebben UnrealEngine 3 technológiai demóként mutogattak... A fejlesztők a szingli módra feküdtek rá jobban, ennek megfelelően kidolgozott történetre is szükség volt. Marcus Fenix szerepét ölthetjük magunkra harmadik személyű nézetben, akinek belső vívódását az ellenséges Sáska hordák leküzdése is megnehezíti. Minden tekintetben filmes élményre számíthatunk, a kameramozgások, az átvezető animációk és maga a történet is profi módon kivitelezett. A grafikáról meg nem érdemes mit fecsegni...

PlayStation

Dobozból megeszlek

Még mindig keresgéled leesett állkapcsodat az új Xbox képességei láttán? Akkor ne is olvass tovább. A Sony rámutatott a lényegre, a konkrétumok elárulása mindenféle felesleges körítés nélkül legalább akkora tetszést keltett. Sőt.

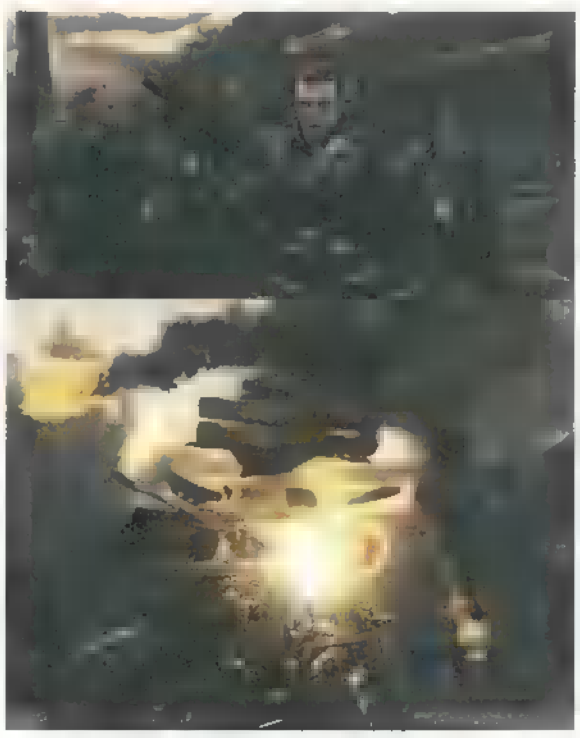
Sony koma [illegible] siette el a dolgokat. Karba tett kézzel figyelte, ahogy ■ Microsoft kapkodva igyekszik leelőzni nagy konkurenciáját. Persze, ez csak a látszat, valójában óriási erőfeszítéseket tettek, hogy a PlayStation 3 méltó ellenfele legyen ■ riválisa Xbox 360-nak. Örömmel jelenthetjük, küldetésük már most teljesítettnek minősíthető. Az E3 előtt két nappal egy visszafogott konferencia keretein belül került sor a konzol hivatalos bemutatójára, ahol Ken Kutaragi, a PlayStation megálmodója mutatta be a közönségnek először, hogyan is néz ■ ■ kicsike. Bár néhány hónappal később jelenik majd meg (valamikor 2006 tavaszán), teljesítményben körülbelül duplán rá fog verni, köszönhetően ■ Cell nevezetű cukorfalatnak, ami voltaképp az egész szerkezet feje. Mi sem bizonyítja jobban a fejlettségét, mint hogy ő egymagában, egy maggal képes kétszer akkora teljesítményre, mint az Xbox 360-ban található triplamagos processzor, pedig még az órajelük is azonos! A grafikai megjelenítésről az Nvidia gondoskodik egy 300 millió tranzisztorból álló chippel, amely az egyik mostani PC-s csúcskártya, a GeForce 6800 Ultra teljesítményének több mint duplájával rendelkezik, pedig mindössze 256 megabájt memóriával dolgozik és beágyazott memóriája sincs. Az egész konzol nem kerül annyiba, mint két ilyen kártya, bár még pontos árak nem ismertek. Ezek után nem meglepő, hogy szintén az 1080-as felbontásra ajánlják ■ gép használatát. Amiben még jobb ■ PS3 az mindenekelőtt az, hogy a játékok Blue-Ray lemezeken lesznek elérhetőek, de minden más formátumot is képes kezelni, pontosan azért, mert ■ régebbi generációs PS-játékokat is futtatja, amelyek még DVD-n, illetve CD-n jelentek meg. Joystickekből hetet tud fogadni, amikkel Bluetoothon keresztül kommunikál, amelyek akár 24 órán is bírják intenzív használat mellett, újratöltés nélkül. Sokan már most nemtetszésüket fejezték ki a kontrollerek bumeráng alakja miatt, de szerintünk jól néz ki, és már előre látjuk, hogy legközelebb ■ logóba kötnek bele. Annak idején ■ PS2 logóját túl egyszerűnek titulálták, ■ mostani pedig erősen hajaz ■ Spider-Man betűtípusra. Visszatérve ■ csatlakozókhoz, USB 2.0 perifériákból hatot köthetünk a gépre. Az Xbox Live!-hoz hasonló szolgáltatást is beindít a Sony, mellyel olyan lehetőségek nyílnak majd meg, mint a videochat. Merevlemez ugyancsak található benne, de a memóriafoglalatra továbbra is szükség van. A konzol fehér színe ne rémisszen meg senkit, ■ szivárvány több árnyalatában is kapható lesz majd, de tény, hogy manapság ■ vakító színek számítanak trendinek.

Legyen már tavasz, újra!

A Sony új gépét bemutató konferencián néhány készülő játékról is mutogattak videókat. Más játékokról – főleg a nagyobb nevekről – viszont csak annyit mondtak, hogy igen, lesznek, de türelem meg a rózsa. Úgyhogy például egy nyamvadt képet nem voltak képesek mutatni a Metal Gear Solid 4-ről, se a Splinter Cell 4-ről, de a Devil May Cry 4-ről. De mit is érnénk képekkel, hisz mindről tudni, hogy a kinézettel semmi baj nem lesz. Az alábbi címekhez viszont némi infót is sikerült kierőszakolnunk a fejlesztőkből, vagy éppen a bemutatott videó alapján tudhattunk meg róluk valamicskét.

Killzone 2

Először azt hittük, hogy konkrétan egy előre legyártott profi film, amit látunk. Aztán ■ végén még egyszer elmondták, hogy nem-nem, bizony így néz ki a játék, és épp most futott le a szemünk előtt valós időben a PlayStation 3-on. Na, akkor elfeküdtünk... Ez ■ látvány még a tavaly moziba került számítógépes animációs filmek minőségét is simán hozza. Teljesen profi szájszinkron és mimika, valódi árnyékok mindenen és úgy egyáltalán, fantasztikus ■ egész!



I-8

Második világháborús játék, de nem ■ megszokott történelmi stílusban. Pókos, zimbes-zombis, megijesztős horror az, amivel találkozni fogunk FPS nézetben – de legalább ■ fegyverek igaziak, ■ is valami. A bemutatón vetített rövid videó alapján a játék fejlesztése már igen előrehaladott állapotban lehet, bár ezt ennyiből nehéz megállapítani, de ■ mesterséges intelligencia – úgy tűnik – nagyon jól szuperál. A játék sztoriját viszont fegyveres őrök vigyázzák.

Gundam World

Már épp hiányoltuk volna valamit, amiben óriási robotok szerepelnek, amikor begördült ■ Gundam World bemutatója. Rögtön háztömbnyi méretű mechanikus csodák tűntek fel a képernyőn, óriási fegyverekkel a kezükben. A látványra már alapból nem lehet panasz, kérdés, hogy nem lesz-e egy idő után uncsi ■ videó alapján elég egyhangúnak tűnő környezet. Kihalt, romos utcák és épületek, kutyák által széthasznált tűzcsapok... Brrr...

Possession

Ez egy jó kis túlélőhorror, zombihentelés a javából. Enslaver, ■ gonosz élőholt szerepében fő célunk az egész emberiséget „elzombiasítani". Akit megfertőztünk, az irányításunk alá kerül. A sebződést úgy oldották meg, hogy ha úgy alakul, repülnek a végtagok, meg a bőrdarabkák... Mivel nálunk viszont nem igazán lesznek fegyverek, így csak ■ magunk fajtájával történnek meg majd ■ ilyesmik. Nem is baj, a dohányzás amúgy is árt az egészségnek. Kéz nélkül nincs benne semmi élvezet.

Összefoglaló

GamePro TESZTEK

Drága Barátaink!
Na, szépen [illegible] aktuális [illegible] egy [illegible] 7 [illegible] a [illegible] valami [illegible] nem. Lucy visítva [illegible] este, [illegible] megint mit sóztunk [illegible] tesztelésre, [illegible] mit [illegible] minden [illegible] IDE [illegible] 18 [illegible] ne azokra a [illegible] ott [illegible] (MIT [illegible] aztán [illegible] itt sok [illegible] az [illegible] Star [illegible] Essünk [illegible] a kicsik [illegible]
Dr. Spock

FIGYELEM!
A GamePro értékelési rendszere szigorú ámde igazságos. A 9 feletti pontszámok ritkák, csak olyan játékok kapják meg, amelyek igazi adu ászok a kategóriájukban. A többit olvasd el alant.

0-2.75: A játék az adott kategória szégyene, nevetséges és szánalmas egyszerre. Senkinek nem ajánljuk.

3-5.75: Egy kis ideig szórakoztató lehet, azonban játéktervezési szempontból komoly hiányosságokkal küszködik.

6-6.75: Szórakoztató és élvezetes játék, ámde hiányzik belőle az az úgynevezett „swung". Kipróbálásra érdemes!

7-8.75: Ha egy játék ebbe a kategóriába esik, akkor mindenképpen játszanod kell vele. A GamePro ajánlja mindenkinek ezt a programot.

9+ [illegible] egyetlen [illegible] KELL vele!

7 Sins

PC CD-ROM | PlayStation | XBOX

Röviden ■ [illegible] ■ [illegible] ■ perverzes

Mire képes egy mértékletlen szőrös, kisportolt mellkas, egy fogpasztareklámba illő fogsor, no meg a hozzá tartozó [illegible] A 7 Sinsben kiderül, hogy [illegible] nagyon [illegible] – feltéve, hogy a gyomrunk is bírja a kalandozást...

Fejlesztő/Kiadó
Monte Cristo/Digital Jesters
Fact Sheet
7 [illegible] helyszín
30+ mini-játék
Hardver
PC: 800 MHz, 256 MB RAM, 64 MB-os videokártya
Multiplayer
nincs, nincs
Megjelenés
2005. május 20.

Hurrá! A [illegible] The Mansion [illegible] bím [illegible] iniszta [illegible] knak [illegible] gondoltam, amikor [illegible] a 7 [illegible] A [illegible] urak [illegible] ismerve *(héló! – aljas rágalom! – 42)* nem [illegible] hogy [illegible] a program felett. [illegible] ne [illegible] senki, [illegible] ez különösebb [illegible] okoz! A játék [illegible] már [illegible]

nem lesz teázsúr

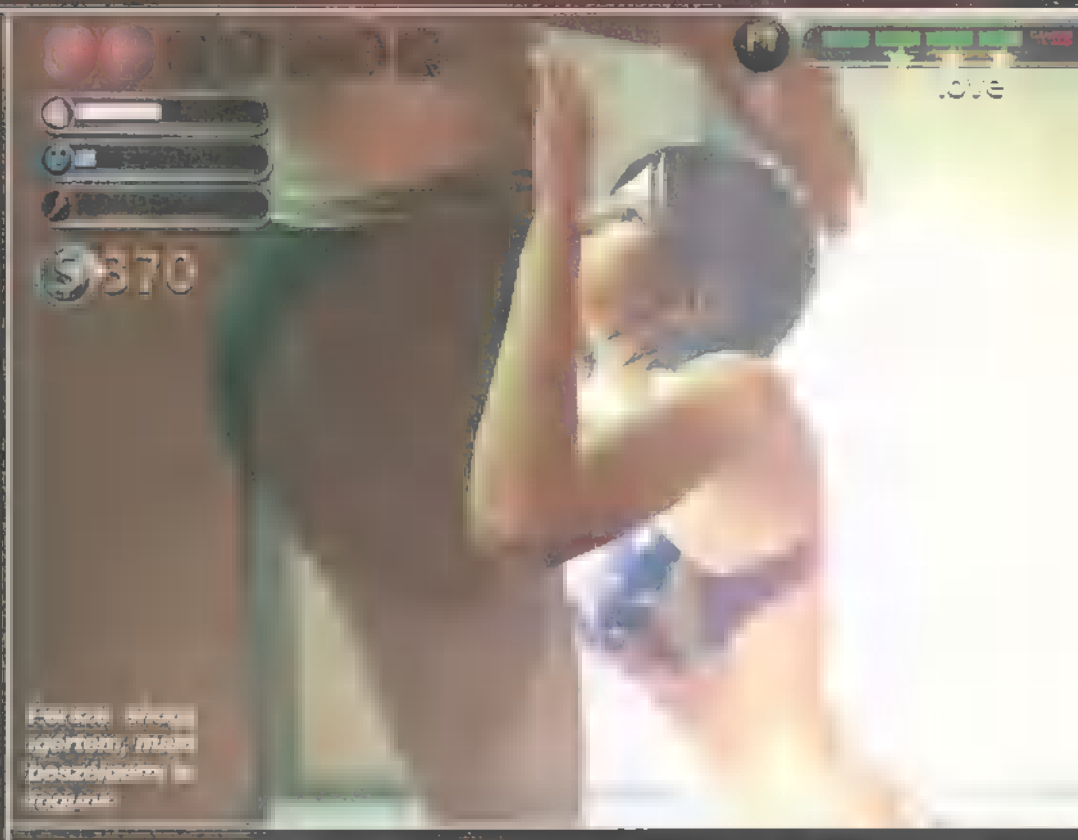
amit a [illegible] azt azért [illegible] kell ismerni, [illegible] durva [illegible] mégia [illegible] főbűnnel [illegible] sem [illegible] lassan merülünk [illegible] kitalált [illegible] Apple [illegible] mocskában. Hősünk [illegible] aki VALAKI akar lenni. [illegible] csak [illegible] kihasználni testi adottságait, veleszületett [illegible] a bizalmába [illegible] férkőzzön a [illegible] Közben [illegible] minden eszközt bevetni: [illegible] csábítani, [illegible] csalni, hazudni, s tűrni az [illegible] Az [illegible] Hasselhoff [illegible] nála jobban [illegible] kara[illegible] munkát vállal, egy [illegible] eladó. [illegible] az, [illegible] ruhát, [illegible] ékszert [illegible] az unatkozó, [illegible] (és általában [illegible] Ezt a szo[illegible] menetren[illegible] el: [illegible] intézünk a [illegible] aki – ha [illegible] a témát – [illegible] egy [illegible] után nedves

bugyiban nyitogalja

a [illegible] azonban [illegible] is [illegible] (micsoda [illegible] a [illegible]

Rossz cic[illegible] nekem [illegible]

Az eladónak néha (ku)pakolni is kell



Fertőzés [illegible] igértem, mint beszélgetni is fogunk

KISPÁLYÁZUNK

A játék egyik legjobban eltalált része az, amikor a vécécsésze környékét kell összepisilni, miközben megpróbáljuk eltalálni a szerteszét röppenő rovarokat és a földön császkáló csótányokat. A férfiúi lélek eme felemelő tette kellemesen oldja a görcsöket. Most már csak azt szeretném tudni, hogy miért játssza ezt minden fiú akkor is, ha a mellékhelyiségben nem döngicsélnek tucatszám legyek?

[illegible] hez [illegible] az [illegible] vagy [illegible] a lábukra egy cipőt, [illegible] szemekkel [illegible] A dolog [illegible] fest [illegible] az [illegible] levezetésének [illegible] nem [illegible] Ha már [illegible] azon [illegible] hogy [illegible] akkor csak [illegible] az [illegible] egyedeket [illegible] szórakoztatja [illegible] tetemes [illegible] észét ezek a mini-játék [illegible] teszik [illegible] között találunk [illegible] viccesét [illegible] Szerencsére [illegible] a több [illegible] tolni, [illegible] a [illegible] szim- [illegible]

[illegible] az első [illegible] is [illegible] minden indok nélkül [illegible] állhatunk azzal, hogy kövér, kiállhatatlan [illegible] a boss [illegible] székében [illegible] egy [illegible] orális [illegible] Én szóltam [illegible] A

korhatáros jelzés

szerepe csak tovább erősödik az [illegible] még [illegible] is [illegible] üres [illegible] fel [illegible] aztán a bekamerázott [illegible] tévés [illegible] viszont [illegible] a [illegible] ez eddig [illegible] de most akkor [illegible] férfit is felhívni [illegible] a [illegible] az [illegible] is sikerült [illegible] a [illegible]

Ám a [illegible] város [illegible] emberei [illegible] élik [illegible] mint [illegible] rejt az [illegible] masszívan [illegible] venni a [illegible] Egy kövér [illegible] mert [illegible] erre [illegible] kibírjuk a [illegible] akkor [illegible] a [illegible] múlattuk ily kellemesen az időt. [illegible]

[illegible] vonása [illegible] az [illegible] egyszerű és állatias [illegible] fenni [illegible] azt [illegible] nehezen [illegible] hogy egy [illegible] akár [illegible] odaszól a [illegible] kicsit [illegible] a 7 Sinsben [illegible]

[illegible] is az [illegible] a [illegible] ért hatások [illegible] nem [illegible] akkor a [illegible] ámokfutás [illegible] az [illegible] tün [illegible] az [illegible] nak számos [illegible] nem [illegible] Túlfűtött [illegible] és [illegible] azért a [illegible] két [illegible] az [illegible]

[illegible] mondtál [illegible] Gold fog megvesszőzni

[illegible] FAIR ÉRTÉKEL

Sohasem volt [illegible] szorító [illegible] ben az [illegible]

- Belerázódás Belerázódni [illegible] nos a némi [illegible] rzebb lelkü [illegible] menni
- Nehézség Vállozó [illegible] nem [illegible]
- Újrajátszód Egyszer [illegible]

8

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith

PlayStation XBOX

Röviden ■ [illegible] ■ [illegible] ■ [illegible]

Az Erő sötét oldala erősebb – ezt ugye mi már mindig is tudjuk, azonban Anakin Skywalker csak most fog vele szembesülni, miután magára ölti világhírű fekete páncélját. A nemrég mozikba került film alapján készült játékban mi magunk [illegible] az [illegible] eseményeket Anakin és Obi-Wan oldalán egészen a végső konfrontációig...

Fejlesztő/Kiadó
Collective/LucasArts
[illegible]
[illegible] multi játékmód...)
2 főhős,
5 főgonosz
10000+ gonosz robot
Hardver
Xbox: HDTV
Multiplayer
A kilockkolt karakterekkel (főgonoszok) és [illegible] főszereplőkkel multizhatunk, akár kooperatív [illegible] párbaj módban
Megjelenés
2005. május 5.

G[illegible] a [illegible] részét, és a [illegible] már [illegible] lassan [illegible] a LucasArts nem [illegible] és az Indiana [illegible] bízta [illegible] egy [illegible] az [illegible] [illegible] hiszen a Buffy the [illegible] az [illegible] cím volt a [illegible] fekete [illegible] és a mai [illegible] az Indiana [illegible] aratott akkora hatalmas [illegible] *(pedig jó volt [illegible] biza [illegible])* Mindkét já[illegible] a tökéletes [illegible] az a [illegible] eredeti [illegible] kezelték [illegible] a [illegible]

A [illegible] ott [illegible] a [illegible] miközben kezünkben [illegible] a

hümmögő Jedi-fegyver

harc[illegible] alieneket [illegible] a [illegible] ritmusban [illegible] Más hasonszőrű játékokkal ellentétben a kombókat [illegible] elő is [illegible] hozni; nem [illegible] vele, mint [illegible] a [illegible] az a játék [illegible] más [illegible] múlta [illegible] a [illegible] A kombók [illegible] a két másik [illegible] filmes [illegible]

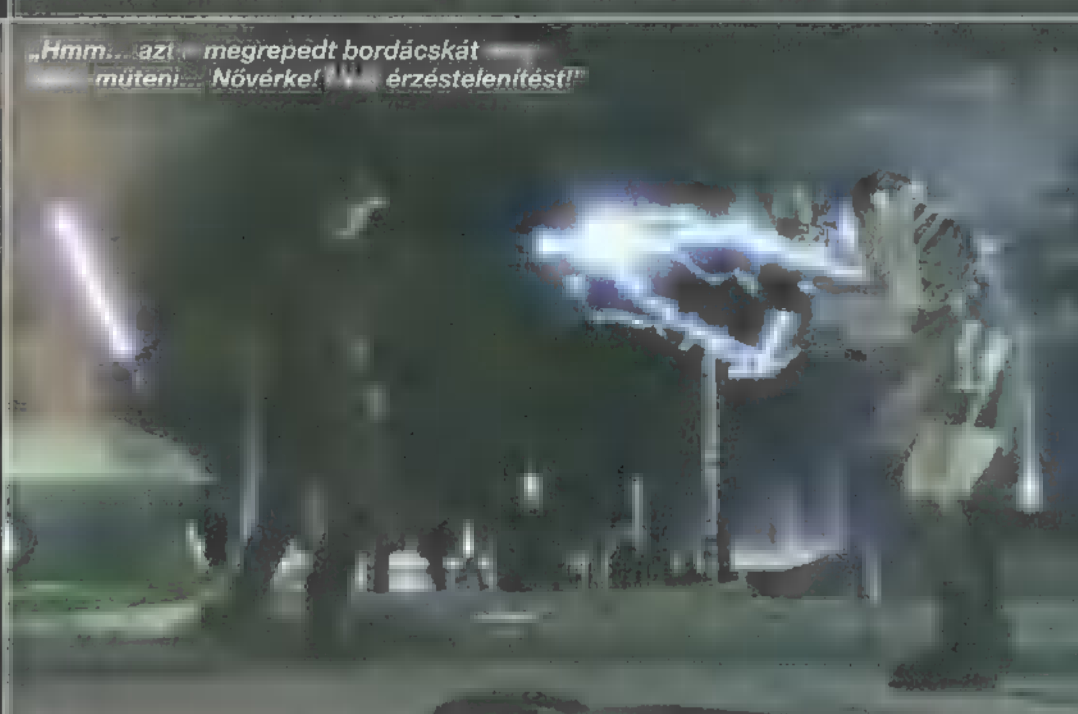
mozi[illegible] készült Two Towers-re és [illegible] the [illegible] vágást a [illegible] a [illegible] Urás cuccokban [illegible] valami [illegible] trükköt, [illegible] mivel lehet kihozni a [illegible] itt akármit [illegible] a [illegible] csal [illegible] ami [illegible] belül a

„tanulj padawan, tinó lesz belőled”

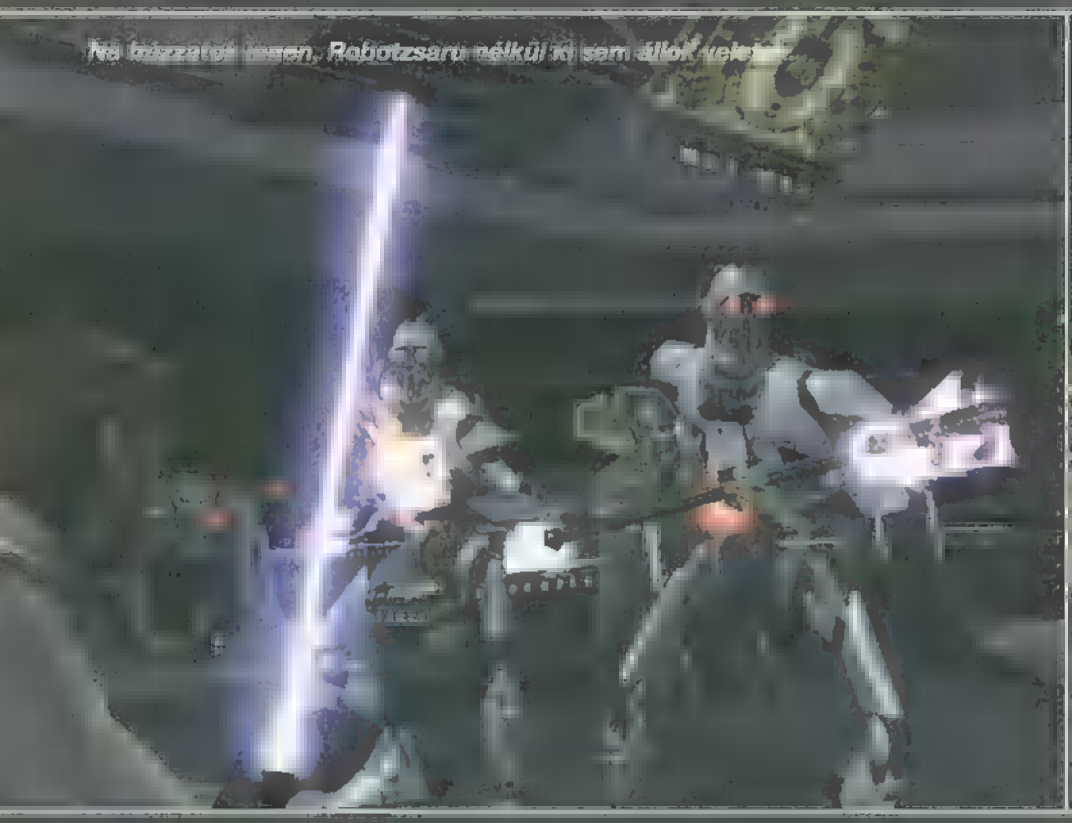
[illegible] felel [illegible] Ezáltal [illegible] tudtam [illegible] így a következő [illegible] még [illegible] nem vészes a [illegible] szint [illegible] ha [illegible] azt is, [illegible] nem [illegible] huzamosabb [illegible] a [illegible] szivatósak [illegible] ha nem jövünk [illegible] a [illegible] taktikára [illegible] kezdődik [illegible] az átvezető [illegible] is tarkított, [illegible] Az [illegible] a [illegible] a [illegible] elleni [illegible] egyik [illegible] a [illegible] rohanva [illegible] vele [illegible] aztán amikor már csak [illegible] akkor [illegible] leszívta [illegible] kezdhettem [illegible] a [illegible] tartó [illegible] Persze igazából [illegible] nem [illegible] az [illegible] játékot [illegible] a [illegible] harcokat [illegible] A [illegible] ugyanis számomra

Anakin... Valamit [illegible] kell mondanom... [illegible] én [illegible]

Anakin, baszki, nem [illegible] droidot [illegible] a kínaiktól [illegible]



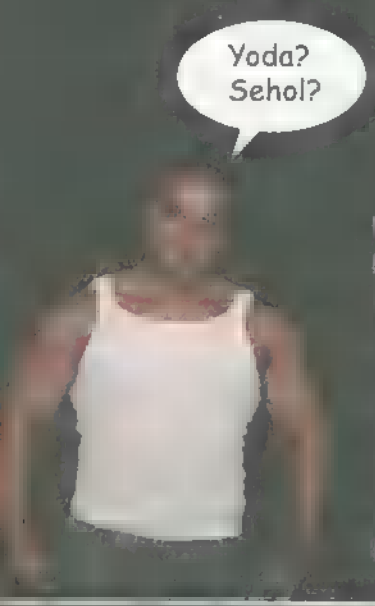
„Hmm... azt [illegible] megrepedt bordácskát [illegible] műteni... Nővérke! [illegible] érzéstelenítést!”



Na [illegible] Robotzsaru nélkül ki sem állok [illegible]

[illegible] kell robotot szelni [illegible]

[illegible] módon a [illegible] és az [illegible] szabad kameranézetet sutba [illegible] és a [illegible] lefixált szemszög [illegible] Ez eleinte [illegible] bosszantott, [illegible] viszont a [illegible] nem tudunk „tisztes [illegible] messzebb [illegible] amikor rossz [illegible] a [illegible] a [illegible] nem erőltették volna [illegible] a [illegible] repjáték [illegible] hiszen [illegible] nem [illegible] a [illegible] aránylag minden [illegible] van [illegible] akár a karaktereke [illegible] akár [illegible] tünket. A [illegible] rossz karaktereket [illegible] a filmvász-



non látható [illegible] de azért találunk [illegible] két [illegible] modellt [illegible] gyökér [illegible] *tiszteletet az Uralkodónak! – 42).* [illegible] főhőst [illegible] ki: [illegible] tökéletes másai [illegible] lehet [illegible] a Jedik [illegible] a Sith-ek [illegible]

úgrainak, szaltóznak, vagdalkoznak

[illegible] a [illegible] is [illegible] A [illegible] Williams [illegible] fel a [illegible] a [illegible] a [illegible] a mestert [illegible] felülmúlni.

Kicsit [illegible] voltak viszont a szinkron- [illegible] az a pár [illegible] és [illegible] imitátor [illegible] szánalmasan [illegible] visszaadni az eredeti színészek [illegible] ha Lucasnak [illegible] van a [illegible] sikerült [illegible] a [illegible] hogy [illegible] nem vállal [illegible]

[illegible] során hallható [illegible] roncsot [illegible] tudhat [illegible] és [illegible] őket...

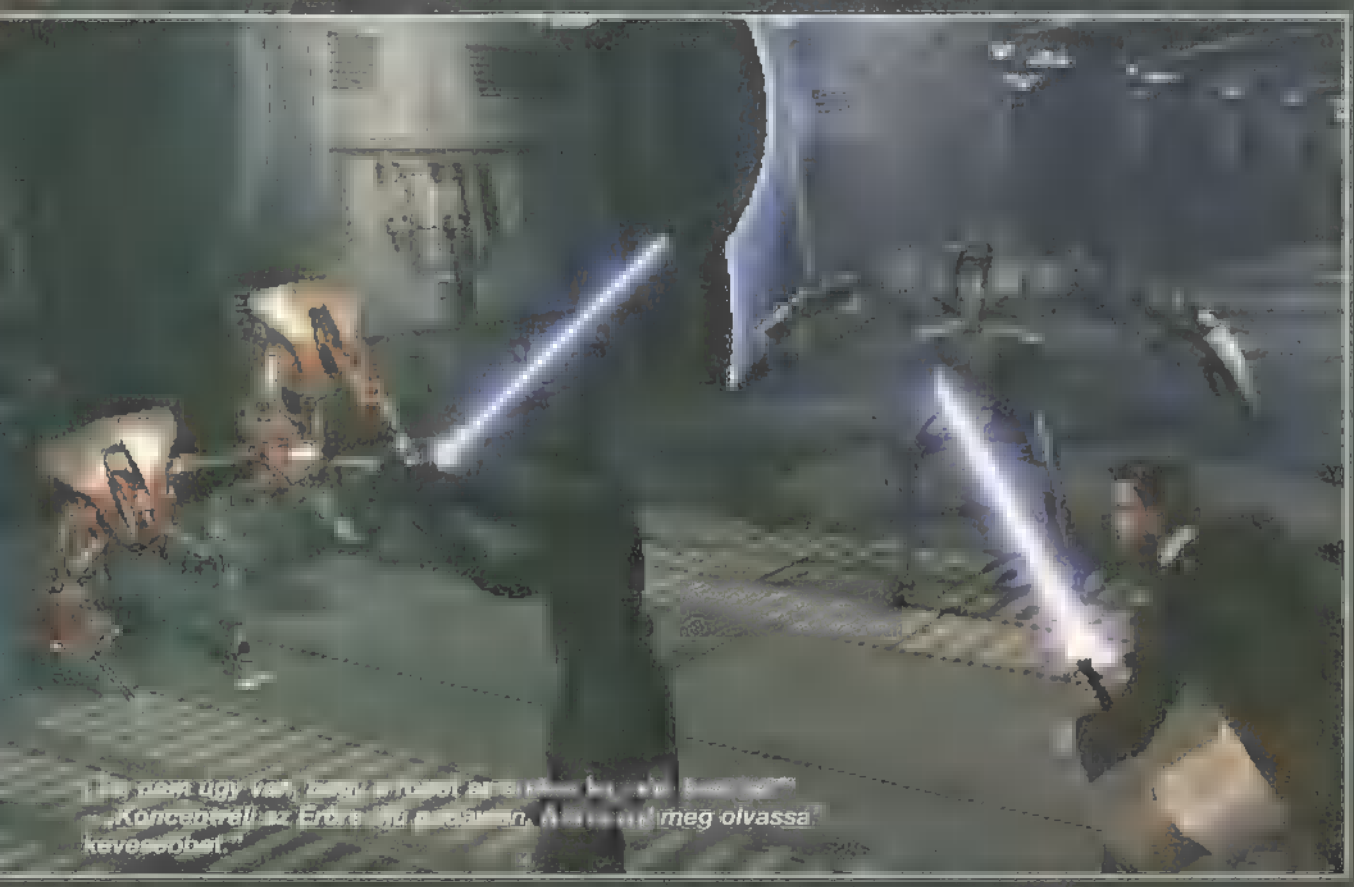
A sztori [illegible] tök [illegible] ne [illegible] ezeket itt [illegible] mint a [illegible] így nem [illegible] előtt [illegible] film [illegible] tűnik [illegible] sztorielem. Viszont [illegible] is [illegible] sabb [illegible] a [illegible]

másik, teljesen alternatív befejezése

is! [illegible] csak emiatt [illegible] relatíve [illegible] alatt [illegible] is. A [illegible] egy [illegible] vihetjük [illegible] ami azért [illegible] a [illegible] ahol a [illegible] kilockolt [illegible] oldalán [illegible] a [illegible] Ha [illegible] elő lehet [illegible] vicces [illegible] hát [illegible]

[illegible] egy [illegible] az [illegible] kaszabolni [illegible] és unalmas [illegible]

Hibái [illegible] a [illegible] a [illegible] konzolos [illegible] A [illegible] Wars fanok a sok [illegible] bónusz [illegible] extra [illegible] miatt szerintem [illegible] se [illegible]



[illegible] nem úgy van, [illegible] „Koncentrál az Erőre [illegible] meg olvassa kevesebbet."

[illegible] CHIDA [illegible]

[illegible] TPS [illegible] feltétlen [illegible] extrák és [illegible] múlt [illegible]

- Belerázódás Az Irányítás elég ki [illegible]
- Nehézsé [illegible]
- [illegible]

7.5

GRAFIKA [illegible] HANGULAT

Dungeon Lords

PC CD-ROM

Röviden ■ kószálós ■ gyakós ■ tápolós

D.W. Bradley, a Wizardry sorozat atyja rendíthetetlenül hű maradt a fantázia legősibb toposzaihoz, bár a Dungeon Lords kapcsán formabontó bónusz-bétatesztre hívja gyülekező játékosait. S ami meghökkentő: ez még így is tökre jó.

Fejlesztő/Kiadó
Dreamcatcher, Heuristic Park

Fact Sheet
Óriási dungeon crawl többszáz rémség ellenében, szépen szőtt high fantasy történettel egy nagyon darkos fantasy-hangulat kebelén

Hardver
PC: 850 MHz, 128 MB RAM, 64 MB-os videokártya

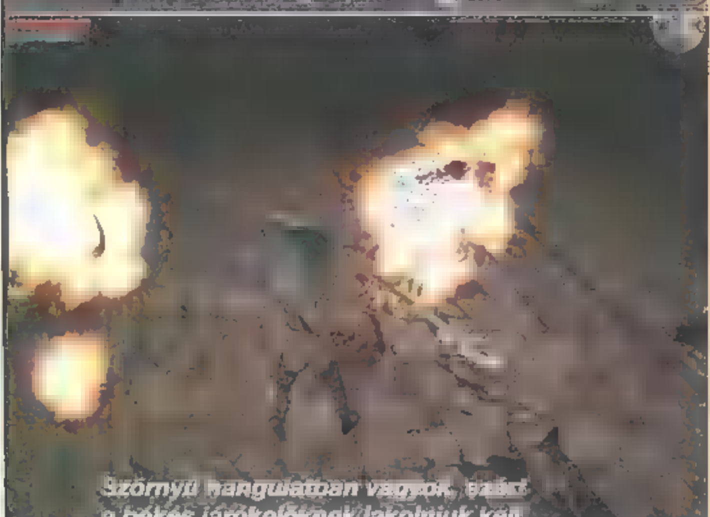
Multiplayer
PC: Kooperatív körülményeskedés maximum 4 játékosnak, talán a következő javítás segít a helyzeten

Megjelenés
Már kapható

– Rendben urak, de szólok előre: [illegible]

A Dreamcatcher elképesztő bátorságról tett tanúbizonyságot, mikor az anyag májusi publikálása mellett döntött, D.W. Bradley friss játéka ugyanis: Nincs Készen. Kerestük magunkban ■ hibát, vajon miért nem tudjuk megváltoztatni karakterünk külsejét. Megoldás: mert nincs kész az opció. Háromnegyed órányi „masszívtenyérlés" az automap billentyűre, de nincs kész ez az opció sem. A termék dobozát minden további nélkül össze lehetne taposni jól, szerzőiről ■ mindenekelőtt Bradley-ről gúvadt, vérgőzös szemekkel mintázhatnánk meg a voodoo figurákat és szurkálhatnánk azokat, míg jó nekünk. Magától értetődő és kényelmes megoldás. Csakhogy a Sötét Oldal súgja ezeket az elvakult gondolatokat, mely a ténylegesen tetten érhető, arcátlan hiányosságokon túl már nem mutat hajlandóságot, hogy a termék értékeit is megismerje. Bradley új játéka pedig igazi hack'n slash kincs, melynek bűne, hogy egy csaknem húsz éves (!), ráérős alkotói metodika még nem teljesen érett gyümölcseként mutatkozik be. Teszi ezt sajnos egy olyan piacon, ami a végleges termék kapcsán már hírből sem tolerál hibákat. Ez természetesen napjaink játékosától sem várható el, így előre kell bocsátanunk, hogy a Dungeon Lords voltaképpen ■ neves szerző legjobb megoldásainak nyomán szerveződő

– HAHH! Szúnyogcsípés.



Szörnyű hangulatban vagyok, ezért a békés járókelőknek lakolniuk kell.

„tömlöcmaraton"

mely azonban hemzseg ■ kisebb bugoktól. A hack'n slash stílus kedvelőinek az élmény így is maga a nagybetűs Nirvána, de a megvásárolható, még be nem fejezett „kereskedelmi béta" tökéletesen nonszensznek tűnő cselekvésekre kényszerítheti ■ vásárlót. Így ha érdemben szeretnénk haladni, elkerülhetetlen lesz ■ jegyzetelés, sőt időnként ■ térképrajzolós népi hacacáré is. Ami nagyon komoly gond, hogy ■■ anyag jelen verziója pár mondattal intézi el csupán a vállalt questeket, semmiféle permanens információ a célszemély hollétéről, az oda vezető javasolt útvonalról stb. Kénytelenek vagyunk lejegyezni az NPC-ktől halott, pontos útmutatásokat. A vadonban való kolbászolások pedig szörnyen veszedelmesek. Ki Itt Kódorgásba Fogsz, memorizálj legalábbis

[illegible] game

varázslatot! Amiért mégis úgy érezzük, hogy kötelező kiállnunk a Dungeon Lords mellett, az mindaz, ami (a nyúlon, és) bugon túl van. A játékot minden idők egyik legkiforrottabb hack'n slash karakterrendszere élteti. Rugalmas, simulékony, könnyen és hálásan játszható szisztéma. Bradley pontosan ismeri ■ műfaj kedvelőinek titkos örömeit és óvatosan sejtett vágyait,

régi vágású RPG professzorként

kacsint ránk ■ karakterképernyő mögül, tökéletesen szabad kezet és tonnányi eszközt biztosítván játékosainak. A program főbb és egyben meg is valósult ígérete ■ TPS kivitelben zajló, akcióorientált harcok valós idejű prezentálása, melyek roppant intenzív grafikus hatást keltenek, dacára az öt telet látott (!) motor hasznosításának. Igen, ez bizony még a Wizards & Warriors motorja, ami ódon kora ellenére meglepően hangulatos eredményt éltet. Bradley az Ian „lapozgatós" Livingstone-féle „toposzfantasy" fő megalkotója, ■■ ■■ örökérvényű, sallangoktól éppen sallangjai végett mentes miliő pedig továbbra is remek elegyet alkot egy ilyen kiforrott rendszerrel párosítva. Öt mágiaiskola, vizuálisan is megjelenő, fejleszthető fizikális képzettségek és egy óriási világ tömérdek rémsége várja, hogy végre részt vegyél a hent-maratonból. De mindenekelőtt azt, hogy a javítások segítségével végre elkészülhessen ez az értékes játék, melynek csak az arany, vaj szívünk végett adunk 7-at, hiszen ha már most kész lenne, simán jó lenne 8-ra.

LEGO LUSH ÉRTÉKEL

■ Belerázódás:
■ Nehézség:
nem fatális
■ Újrajátszható?
mindenképpen

7

Moto GP 4

Röviden ■ gyors motoros ■ kanyarban bedőlős ■ bukósisakos

A Namco egyik legsikeresebb motorversenye immár negyedszer tér vissza, és be is bizonyítja, hogy még mindig nem merítette ki a műfajt. Az ember nem hinné, hogy a motorozásban ennyi öröm van, de úgy tűnik, mégis.

Annak idején, amikor ■ PS2 indulásával a Moto GP is megjelent, elképzelni sem tudtam, hogy mi lehet olyan izgalmas ebben. Sok motor, feszülős bőrnacik, és betonpálya, amíg ■ szem ellát. Kinek is kell ez? Aztán jött az első játékélmény, amikor is két perc után minden fenntartásom ■ kukában landolt, és ajkamat harapdálva nyomtam a kétkerekűt a flaszterra, ahogy ■ ■ nagykönyvben meg van írva. Nehéz megmondani, hogy ■ Namco hogy érezhette meg ennyire a motorozás ízét, de valahogy sikerült nekik, és immár a negyedik részt tolják ebből a szériából, töretlen sikerrel és lelkesedéssel. Sokat lendített a sorozat értékén, hogy ■ srácok nem békéltek meg ■ „kiadunk egy újabb részt kicsit felturbózott grafikával, meg új borítóval, oszt jól van" taktikával, minden esetben igyekeztek

újabb

belecsempészni a produkcióba, nincs ez másképp most sem. A Moto GP 4 talán ■ jelenlegi konzolos kínálat legjobb és legtöbbet kínáló motor-szimulátora, ráadásul az idei év összes hivatalos versenyét és motorját (125 és 250 köbcentis szériákat beleértve) tartalmazza. Látszik, hogy a fejlesztők nem végeztek félmunkát, a pályák csodálatosan vannak lemodellezve, az utolsó részletekig lerajzoltak mindent a srácok, ráadásul a látvány egészen lenyűgöző, talán nem is túlzás kijelenteni, hogy ■ PS2 teljesítményének felső határát karcolja ez a darab. Abban a pillanatban, hogy felbőgnek a vaskos motorok, és elindul a verseny, az ember elég hamar elfelejti minden búját-baját, képtelen másra figyelni, csak az egyre növekvő sebességre. A terep egyre gyorsabban suhan, a környezet szépen elmosódik körülöttünk, és ■ menetszél egyre erősebben lökdös – ■ az érzés egyszerűen leírhatatlan. Annyit nem árt tudnotok, hogy én életemben egyszer ültem csak motoron *(...és még az is bicaj volt? – 42)*, amely 20 km/h sebességgel ment, és én vadul sikoltozva kapaszkodtam a kormányba, majd az első kanyarnál egyenesen mentem le az útról egy csalánnal teli árokba – szóval tapasztalataim

elég hiányosak ezen a téren. Mégis, ebben ■ játékban úgy éreztem, hogy valami ilyesmi érzés lehet ■ igazi motorozás. De hogy ■ profik is érezzék a törődést, ■ gépeket ■ versenyek előtt mi magunk tuningolhatjuk fel, ■ legapróbb részleteket is manuálisan állíthatjuk kedvünk szerint. A játék az összes hivatalos GP versenyt tartalmazza, 16 plusz három extra pályával megtolva az élményt, és nem csak ■ gyártók, hanem a pilóták nevét is megvették Namco-ék. Aki figyelemmel követi ■ idei szezont, talán nem bánja, hogy a játékban olyan nagy nevek tűnnek majd fel, mint Kevin Schwantz, Wayne Rainey, Mick Doohan vagy Wayne Gardner *(...és a Talmácsi Gabi hol van? – Larry)*. Természetesen nem csak hagyományos versenyzésből áll a feladat: ahhoz, hogy minden extra motort és pályát megnyissunk, összesen

7 féle játékmódban

kell kiemelkedő teljesítményt nyújtani, ezek között trükközős feladatok is találhatóak, amely szintén érdekes újításnak bizonyult ■ előző részekhez képest. A versenyek után elért eredményünk fényében Grand Prix pontokat kapunk (oké, nem túl kreatív fizetőeszköz, de hát ezzel kell beérnünk), amelyekből a rejtett extrákat nyithatjuk meg. Ez az ötlet mindig is bevált, hiszen ösztönzi a játékost akkor is, ha már halálosan unja a suhanást a betonpályán. Ha már minden kész van, és az összes körrekordot is felállítottuk, akkor eljön az ideje a társas játékoknak. Egyrészt maradt a hagyományos kétjátékos üzemmód, osztott képernyőn, ezzel minden rendben volt, csak akkor szaggatott be kicsit ■ kép, amikor éppen ■ többi bot-versenyző is éppen ■ kanyarban dőlt be előttünk. Másfelől komoly kihívásokat rejt ■ online támogatás is, ahol egyszerre nyolcan is indulhatunk egy futamon, és ha van USB-s mikrofonunk (amelyet pl. a SOCOM játékhoz osztogattak anno), akkor élőben cseveghetünk közben, ha éppen kedvünk szottyan. Talán ezek után nem csoda, hogy én magasztalom ezt ■ sorozatot. Akik pedig élőben is szeretnek motorozni, erre ■ játékra nyugodt szívvel beruházhatnak. Mindenképpen megéri!

Fejlesztő/Kiadó
Namco, Namco

Licenszelt versenymotor-szimulátor, ■ lemodellezett pályával, ■ most futó 125 ■ 250 köbcentis versenymotorral

Hardver
PS2: kontroller, memóriakártya, USB mikrofon online játékhoz

Multiplayer
PS2: osztott képernyő, online egyszerre akár 8 játékos is

Megjelenés
2005. június 1.

Spy vs Spy

Rövidítés ■ kémes ■ kitolós ■ kínos

Antonio Prohias karikaturista Kubából New Yorkba menekül Fidel Castro haragja elől, így 1960-ban elkészíti az első „Spy vs Spy" comic stripet a MAD magazinnak. Prohias mondaköre azóta elég mitikussá vált ahhoz, hogy a játékgyártás fércmű bújtatására is használhassa.

Fejlesztő/Kiadó
Global Star/Vicious Cycle

■■■■ Sheet
Három ■ játékmód, összesen nyolc variációban, pár jó ötlettel ■■ jóval kevesebb csapdával

Hardver
Xbox: Force Feedback, System Link, Xbox Live támogatás
■■■: Force ■■■■■ ■ hálóza- ■■ támogatás

Multiplayer
Xbox: Maximum 4 játékos soros ■■ ■■■ Live hálózatokon
PS2: Maximum 4 játékos interne- ■■■ ■■ soros hálózatokon

Megjelenés
■■■ kapható

Meglehetősen középszerű anyag kerül ■ közönség elé a Vicious Cycle alkotóműhelyeiből, mely a nyolcvanas évek klasszikus Spy vs Spy játékainak értékeit szeretné átmenteni napjaink konzoljaira. Kár. A 2D-s, „képregényisztikus" ábrázolásmód mellőzése eleve fatális mellényúlásnak mondható, hiszen pontosan Prohias jellegzetes stílusa tette emlékezetessé a kultikus játékokat. A nagy vízen túl igen népszerű Spy vs Spy rajzfilmsorozat furcsa mód egész ügyesen tudta értelmezni Prohias örökségét, de az anyag ■■ alkotói, mivel termékük eleve az alacsonyabb árkategóriában kerül piacra, azért láthatóan nem szakadtak bele a jól végzett munka örömébe. Nem kell túl mélyre nyúlni ■ múltnak kútjába, ha a Spy vs Spy játékepizódokhoz hasonló, de kellemes 2D darabot keresünk – lásd Neighbours from Hell avagy Pokoli Szomszédok – ám ez a cuccatag inkább az autentikus (?) megjelenítés „ügyetlenke" 3D-sítésével hozza magát kínos helyzetbe. Az eredeti felállás persze eleve érvényét vesztetté válik, hiszen ■ friss játék már

tucatnyi kémet szerepeltet

■ „prohiasi" 2+1 helyett. Feladatunk az elnagyolt módon megszerkesztett, vicces-humorosnak álcázott helyszíneken elrejtett céltárgyak begyűjtése és végül ■ célterülről való, mielőbbi evakuáció. ■■ még valami csoda folytán akár jó is lehetne az anyag, hiszen ■ grafika, bár ■■ olyan, mint a fának az a része, ami a földben van, azért mégsem minden. Az egyjátékos módok viszont itt ■ legalapvetőbb Spy vs Spy élményanyagnak ■■■ képesek helyet adni, hiszen saját ténykedéseink közepette nem láthatjuk/figyelhetjük, mit is csinál a többi kém. Pedig pontosan ez az a momentum, melyek végett máig is szórakoztatóértékkel bírnak az eredeti ősjátékok. Az itt most „adventure" módként feltűntetett lehetőség pusztán egy sekélyes, sőt már évekkel ezelőtt is túlhaladottá vált vesszőfutam-sorozatot rejt, de a könnyen

„Orrt mi csináltunk neki."

kikerülhető csapdák és harmatgyenge harcrendszer

monoton variálása rövid időn belül teljesen érdektelenné teszik az anyagot. Az újrapróbálás kényszerűségét ráadásul az objektívák nem egyértelmű megjelölésével párosítja ■ stuffmány, ez pedig pontosan az, amit egy eleve erőtlen játéktól nagyon nem szívesen látunk. Mikor ■ „kalandküldetések" végképp érdektelenségbe fulladtak, egyjátékos esetén marad még egy klasszikus mód, mely címe végett az ősi anyagok előtti tisztelgés képzetét keltheti. Nevezett „classic" kiszerelés azonban nevetséges kísérlet csupán a már méltatott harcrendszer népszerűsítésére, olyan lehetőségekkel, mint ■ Deathmatch és a Last Man Standing. Egyedül ■■ osztott képernyős multiplayer módok és így az Xbox Live, avagy soros hálózaton megvalósítható négyjátékos lehetőségek kecsegtetnek valamicske örömérzettel, de a kínálat ■■ is csupán a háromnégy jópofa ötlet iktatása miatt reménykedhet az üdvösségben. Létezik

pár kedves, jól működő lehetőség

mint önmagunk álcázása, avagy kulcsok idő előtti megszerzése, mely segítségével ellenkémeink kárára rövidíthetjük meg saját utunkat. Ezek ■ lehetőségek legalább ■ többjátékos kivitelt képesek sietősen elillanó, de kellemes ízekkel fűszerezni. Az igazán jó ötletek száma azonban kevés a mondakör híréhez képest, így alapvetően semmitől sem fosztja meg magát az ■ játékos, aki messzire kerüli az anyagot. Antonio Prohias tisztelői pedig sokkal jobban teszik, ha aludnak egy nosztalgikusat a program puszta hírére, majd mielőbb elfelejtik azt.

Ügy[illegible]

Klassz deszka. [illegible]erélünk?

Ha nagyot nőnél a nyáron...

HARDVER-SZOFTVER KOMOLYABBAN

www.gamepro.hu

Imperial Glory

PC CD-ROM

Röviden ■ napóleonos ■ puskaporos ■ ütős

Ki nem állhatom, amikor egy stratégiai programot teleraknak kismillió állítgatási lehetőséggel, húszezer egységgel, majd kipakolják az egészet egy hatalmas térképre, és azt mondják: Hajrá, lehet stratégiázni! Minthogy az Imperial Glory fejlesztői voltak szívesek más utat követni, érdemes megsasolni.

Fejlesztő/Kiadó
Pyro Studios/Eidos

Fact Sheet
5 játszható birodalom
50+ térkép
80+ régió
70+ fejlesztés

Hardver
800 MHz, 256 MB RAM,
64 MB-os videokártya

Multiplayer
Ami csak kellhet

Megjelenés
Már kapható

Játékprogramok között ritka, de azért teljesen nem elfelejtett korban játszódik az Imperial Glory. Igaz, hogy itt nincs Tigris tank (oké, oké, páncélos – de nekem a kettő egy és ugyanaz ☺) meg Ryan közlegény, de van egy arrogáns stöpszli ember ke, aki megkavarta a sz... kártyákat *(szerencsekártyákat? – 42)* akkortájt. Aki nem csipázza Napóleont, az beszállhat a partiba a poroszok, az angolok, netán az orosz medve oldalán is. Ja, természetesen csatába vezényelhetjük a híres és hírhedt

magyar huszárokat

is, akikről a játékban sem felejtik megemlíteni, hogy az időszak legkiválóbb lovasságának számítottak. Köszke!
A hadjáratban azon leszünk, hogy a Rizikó nevű társasjátékra erősen hajazó térkép minden sarkába kitűzzük birodalmunk lobogóját. Ehhez a harcmezőn, a tengereken és a diplomáciai tárgyalásokon sem árt otthonosan mozognunk. Az ínyencek pedig belekóstolhatnak egy-egy jól ismert csatába, hátha épp ők azok, akik képesek megfordítani a Waterloo környékén megrendezett férfias piknik végkimenetelét.
A stratégiai térképen nyugodtan, körökre osztott rendszerben építhetjük hátországunk, s szövögethetjük grandiózus terveinket. Jó hír, hogy az egészet nem vitték túlzásba, és a számítógép is igyekszik hadvezéri vállunkról levenni az erőforrások előteremtésének nyűgét. Ez nem árt, mert elég lesz megbirkózni az ellenség trükkjeivel és a fejlesztések kiválasztásával. A kutatás az Imperial Glory egyik legszimpibb része. Rengeteg dolog közül szemezgethetünk, ráadásul ezek nem korlátozódnak annyira, hogy újabbnál újabb, erősebbnél erősebb egységeket kapunk. Bizonyos vívmányok például a tárgyalásainkkor kamatoznak. Az egészet

még megcsavarták

azzal, hogy az általunk választott államforma is befolyásolja, mit kutathatunk. Akinek a Civilization mond valamit, az könnyen elképzelheti, milyen változásokat hoz, ha köztársaságból diktatúrába váltunk. (Akinek nem, szerintem az is ☺!) S hogy még tovább hízelegjek a K+F rendszernek, meg kell említenem a fejlesztésekkel aktiválható kisebb feladatokat. Ezeket letudva értékes segítséget kaphatunk.
A diplomáciai tárgyalások az emberiség régi hagyományait követik: sok pénzzel, erőforrással, miegymással meglepő eredményeket érhetünk el. Fontos, hogy biztosítsuk a hátunkat, mert a gép előszeretettel csap le a csábító lehetőségekre. Ha harcba indulunk, előtte küldjünk egy futárt hadüzenettel, különben Európa szennyeként fogjuk tölteni azt a néhány kört, ami még megadatik nekünk a felbőszült államok gyűrűjében.

Maga a csata 3D-s terepen, mi több, igen megnyerő környezetben zajlik, valós időben. A szokásos formációkon kívül bevethetjük a tereptárgyakat, épületeket is. Katonáink ugyanis szívesen bekvártélyozzák magukat egy-egy stabilabbnak tűnő házba, hogy onnan lődözzenek a rohamozó ellenségre. Az egységek kinézete nem éri el egy akciójáték színvonalát, de a felvonultatható mennyiségre tekintettel kifejezetten szépnek hatnak. A változatosságról talán elég annyi, hogy

az orosz sztyeppéktől

az afrikai sivatagig onthatjuk hősi vérünk, s akkor még a tengerekről nem is szóltunk.
Igen, sok hasonszőrű alkotással ellentétben itt a hadihajókat nem passzoljuk le a mesterséges intelligenciának. Az irányítást (és a merőben más harci helyzetet) ugyan szokni kell, de vigasztaljon mindenkit a tudat, hogy Nelson admirális sem volt könnyebb helyzetben anno. A szél szeszélyesebb egy elkényeztetett kisasszonynál, de hát vannak dolgok, amiken nem érdemes sopánkodni, együtt kell élni velük ☺.
S ha valamin nem kell sopánkodni, az az Imperial Glory. Egyszerű (lányok számára is feldolgozható) szabályrendszere, remek zenéi, változatos stratégiai lehetőségei garantálják a jó hangulatú játékot.

World Championship Snooker 2005

PC

Röviden ■ dákós ■ [illegible] ■ [illegible]

A World Championship Snooker legfrissebb változata iden is eleget tesz a franchise ok legfontosabb feladatkörének, önmaga aktualizálásának. Ezek után a legtöbb, amit játékosként tehetünk, hogy hálából csakis állva lökjük az anyagot.

Nyomok inkább egy kis air gitár!

A [illegible] és [illegible] hiresen tömegmegosztós műfaj, így a [illegible] szem [illegible] a valós [illegible] A [illegible] az [illegible] tetszetőse[illegible]

extra cociókkal

is [illegible] 8 [illegible] 9 labdás [illegible] valamint a [illegible] ami rend[illegible] a [illegible] a [illegible] szés szerint [illegible] lezhető trükklövészet [illegible] csakugyan [illegible] a 90 [illegible] játékos lemodellezésében [illegible] ződnek ki, mely [illegible] szerint [illegible] ezt nem [illegible] sem [illegible] az [illegible] a [illegible] volna nevüket. [illegible] nem [illegible] kat az anyag[illegible] A [illegible]

élethű módon

[illegible] vissza a valós [illegible] közvetítések hangu[illegible] a friss [illegible] átok a ludasak, melyeket [illegible] verzió [illegible] ért [illegible] a [illegible] a [illegible] esik [illegible] sarkallótól [illegible] a [illegible] és [illegible] közvetítések [illegible] kamera [illegible] teszik [illegible] Az [illegible] is [illegible] a [illegible] verziókhoz [illegible] az [illegible] illúzió-romboló [illegible] a [illegible] is [illegible] mutatna[illegible] valós [illegible] én [illegible] a [illegible] biliárdosok [illegible] len arccal [illegible] mint a droidok – Az [illegible] viszont a [illegible] felvételek alatt is [illegible] hiszen ritkán [illegible] A [illegible] a [illegible] sősor [illegible] a [illegible] is [illegible] a [illegible] ések [illegible] itt [illegible]

percek, hosszú-hosszú percek

[illegible] az adott szituáció [illegible] Ez [illegible] válik a feszültség [illegible] asztal [illegible] szerintünk minden [illegible] ellenére is ez marac[illegible] isól [illegible] a szimulált snookert a valós [illegible] Ami a [illegible] az immár [illegible] ölünk[illegible] sót a [illegible] most [illegible] elk [illegible] rálátást biztosítanak nem [illegible] a [illegible] felszerelt[illegible] tartalommal [illegible] találni a [illegible] egyet már [illegible]

Fejlesztő/Kiadó
Sega/Blade Interactive

[illegible] Sheet
Életszerűségre törekvő snooker szimuláció, hűen a valós sport vezéralakjaihoz [illegible] viadalaihoz

Hardver
PC: 850 MHz, [illegible] MB RAM, 64 MB-os videokártya
PS2, Xbox: Surround támogatás, hálózatos játék

Multiplayer
Hálózatos játék és hot [illegible] lehetőségek

Megjelenés
[illegible] kapható

TOP [illegible] ÉRTÉKEL

[illegible] egy [illegible] snoo[illegible] [illegible]-ben

- Bekerázódás [illegible]
- Nehézség Az [illegible]
- Újrajátszód [illegible] módon

9

HANGOK

Hm... nem... nem, innen nem jó...

Pariah

PC CD-ROM · PlayStation · Xbox

Röviden ■ [redacted]

[redacted]

Fejlesztő/Kiadó
Digital Extremes, Groove Games

Fact [redacted]
Halo beütésű FPS elég [redacted] sztorival, [redacted] single player pályán, [redacted] óra tömör akcióval dúsított játékmenettel

Hardver
[redacted]: 1,4 [redacted] RAM, 32 MB-os videokártya

Multiplayer
Online támogatás minden platformon, konzolokon osztott képernyős kétjátékos mód

Megjelenés
PC, Xbox: 2005. május 3.
[redacted]: TBA (még idén jön)

Ő szinten? [redacted] hittük volna. Amikor a [redacted] bejelentette [redacted] a [redacted] futó új [redacted] Ez [redacted] az a bevezetés [redacted] jatek [redacted] ettint [redacted] esetén [redacted] nem [redacted] de [redacted] tettünk mi [redacted] és [redacted] napja, [redacted] voltunk a [redacted] Tudtuk [redacted] sötét [redacted] fest, ahol [redacted] óráit [redacted] mi [redacted] Dr. Jack Mason-t [redacted] fog [redacted] a [redacted] valami [redacted] nőt fuvaroz [redacted] a [redacted]

a Föld [redacted]

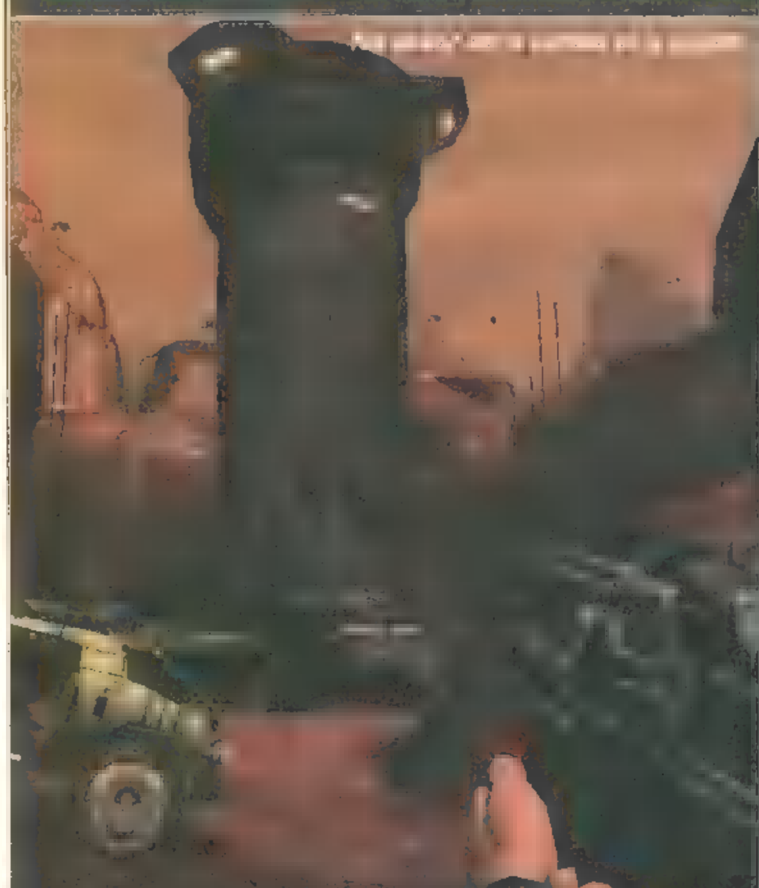
(elég kellemetlen [redacted] szerkesztő- [redacted]

A KONZOLOS VERZIÓKRÓL

A Pariah Xbox-ra [redacted] PC-s verzióval együtt jelent meg, a PlayStation 2-es változatot már hivatalosan bejelentették ugyan, de várni kell rá kicsit. Meg kell hagyni, [redacted] konzolos fejlesztés a PC-s játékra is rányomta [redacted] bélyegét, főleg grafikai szempontból (lehetne ez sokkal szebb is egy Unreal motorral), viszont Xbox-on csodálatos teljesítményt nyújt a program. A konzolos változatok csak [redacted] multiplayer szintjén térnek el a PC-stől, hiszen itt lehetőségünk lesz osztott képernyős módban is nyomulni, és [redacted] pályaszerkesztők segítségével pedig újabb kihívásokat is alkothatunk egymásnak. A PS2-es verzió várhatóan tovább lesz butítva látvány szinten, de [redacted] fejlesztők ígérete szerint semmi nem marad ki belőle. Reméljük ezt sikerül is majd tartani.

cek [redacted] a [redacted] a [redacted] *nagyon* [redacted] *ne* [redacted] 42). A [redacted] válik [redacted] amikor a [redacted] után [redacted] Jack Mason is [redacted] az [redacted] Karina [redacted] don [redacted] hagyva [redacted] a [redacted] fel az [redacted] 16 [redacted] belül [redacted] a piros [redacted] és [redacted] a [redacted] akkor nem lenne [redacted] marad a B terv: [redacted] elindul, [redacted] mint fél [redacted] alatt [redacted] a vírus [redacted] a valaha [redacted] látott [redacted] sztorit [redacted] a bevezető animációt [redacted] és [redacted] a [redacted] várt [redacted] Mondhatnánk [redacted] sokkal többet vártunk. [redacted] Halo-szerű új [redacted] kerestünk a [redacted] de [redacted] tudtuk, [redacted] mire [redacted] után [redacted] volt [redacted] valami

„[redacted]" játék



[redacted]

[redacted] ezzel a mocival csajozni

Kicsit spenótosan látom a világot.

Először tüzelek aztán kérdezek. Anyutól tanultam.

nem is így mésen de nem túl történettel akciódús új vagy kreatív fel. Ellenben a és hogy lekösse akkor láttunk már Mivel a sz 16 unk van arra hogy a sem sokkal ennél az ami a ellenfelek nem és a nek is rülnek a zöldesen vibráló a felszíni a szabadon ebben ráadásul a lövöldözés Az FPS ka nem nagy az szeret a és nem mi Csak a a sörétes éppen a közkedvenc teszi nincs ezzel semmi Az viszont telenül

Asszem nem értem.

a lövöldözés szeretn a finoman szólva is a

fizető fejlesztésére

lesz, mert vannak, gyakran tárat valakibe, mire eltávozni hogy fordítva ez egyáltalán a nehezebb szinteken lövéssel tudnák teríteni, és hiába szórjuk az áldást, túlerő lehet tudni is, de semmint kihívás a viszonyok sem a főleg az ember összezavaro- mert nem lehet honnan lőnek Ezt az a sze egy sem gyak- akkor sem vesznek csak korlátolt á harcba lehet

és ha érzékünk is akkor keresve túlerővel azért ez minden leírtak talán hogy a Pi de csak mert túl sokat vártunk A óta azért

nagyobb lett a feszültség

és a végeredmény nem let a játék nem izgalmas Ha nem a keressük csak szeretnénk a tökéletes meg. Ma csak mert LAN a , a konzolos verzióban is nyit néhány a Pariah neki a el- várások nélkül. Ha ezt teszitek biztosan kellemes állítok fel tökösen többet vártok ahogy mi akkor viszont hamar a nem felel a és alapos egy

Guild Wars

Röviden ■ bandázós ■ online csatározós ■ rulezolós

Mit kapsz, ha összeturmixolod az RPG-k és a stratégiai játékok legélvezetesebb elemeit az MMORPG-k, vagy inkább CORPG-k interaktív atmoszféráját és a piacon fellelhető játékfejlesztők legjobbjait? A válasz: Guild Wars.

PC CD-ROM

Fejlesztő/Kiadó
ArenaNet/NCsoft

Fact Sheet
havidíj nélkül játszható CORPG (Competetive Online Role Playing Game), kaland RPG, ■ stratégiai elemekkel

Hardver
PC: CPU 1Ghz, RAM 256 MB, 3D ■ MB

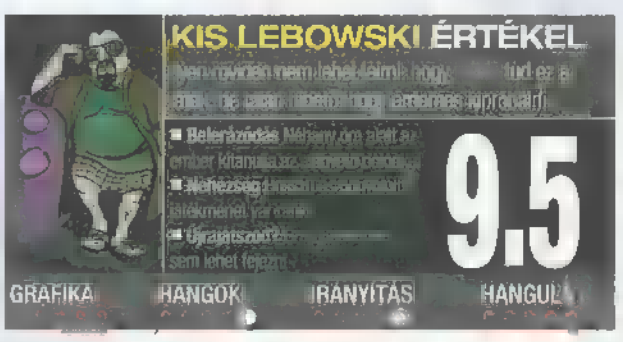
Multiplayer
PC: csak online játszható, de csak a játékért kell fizetni, utána ingyenes

Megjelenés
2005. április 28.

Mivel ■ GamePro egész stábja WoW őrületben fetreng, és képtelen kigyógyulni ezen betegségéből, bevallom, örömmel töltött el, hogy végre egy méltó vetélytársat találtam ■ Guild Wars-ban, mert végre 42-nek is elmondhatom, hogy nem csak ■ WoW az egyetlen majdhogynem tökéletes játék *(nem hallom, sálálá... – 42)*. Persze a jó munkához idő kell, ■ ArenaNet már 2000-ben elkezdte a játék fejlesztését, és az utóbbi fél évben ■ béta verziót mi magunk is kipróbáltuk már, de a végső formájára pofozott darabot mi is csak ebben a hónapban vehettük a kezünkbe. Megérte ez a hosszú idő, ■ feszült várakozás, ■ Guid Wars minden tekintetben zseniális alkotásnak bizonyult. A kalandok egy, a „charr"-nak nevezett félelmetes kreatúrák folyamatos támadása miatt nehéz időket élő tipikus fantasy birodalomban veszik kezdetüket, Ascalon-ban. Ascalon ■ kezdetben nagynak és csodálatosan kidolgozottnak tűnik, de csak addig, amíg hősies kalandjaink során ■ nem fedezzük, hogy az valójában csak egy apró része Tyria

megdöbbentően gigantikus

és aprólékosan részletes világának. Innen nem nehéz elképzelni, hogy mekkora területek várnak ránk, el sem lehet mondani, hogy hány helyen megfordultunk már röpke próbálkozásaink alatt. Mindenekelőtt persze (RPG-hez hűen) kasztot kell választani ■ karakterünknek, ezek a következőek lehetnek: Ranger (kósza), Warrior (harcos), Elementalist (öö... elementalista?), Mesmer (bájoló), Necromancer (nekromanta), Monk (szerzetes). Ezek után ■ központi szerverre kerül ■ választott hősünk, és már indulhat is a játék. Maga a világ nem tartalmaz nagy újdonságokat, tipikus mesebirodalom, ■ fantasy RPG-kből ismert fajokkal, tájakkal és lényekkel. A zsenialitása nem is ebben rejtőzik, hanem egy olyan összetett játékmenet megvalósításában, amely minden elképzelésünket felülmúlta. A Guild Wars eltalált sztorija mellett egyediséget jelent az, hogy karakterünkkel nem csak a világ felfedezése ■ cél, hanem szerves részei, formálói lehetünk a történelem alakulásának. Karakterünk ■ fejlődés során képzettség és tulajdonság pontokat szerez. Az előbbieket különféle szakértelmek elsajátítására (pl. íjászat), míg az utóbbiakat az alapvető attribútumok növelésére használhatjuk, de ■ RPG-s vonal mellett sokkal több dolgunk is akad majd az egyre globálisabb játékmenet során. A küldetés alapú kalandozáson és a világ felfedezésén túl ■ Guild Wars másik oldala ■ játékosok csoportjai (céhek) közt zajló, különféle arénákban szervezett akciódús, ugyanakkor a taktikai érzéket is megmozgató harcokból áll. A betanuló időszak és ■ első karakter megalkotása után ■ „egy-az-egy ellen" (head-to-head), vagy ■ „céhek közti háború" (guild wars) módokat választhatjuk ügyességünk tesztelésére. A játék alapelve az, hogy a játékban töltött idő helyett ■ jó teljesítményt és a csapatmunkát díjazza így nem szükséges több száz órát eltölteni a monitor előtt egy ütőképes szintű karakter kifejlesztéséhez. A játék nagy hangsúlyt fektet ■ céhek (klánok) kialakulásának támogatására, csapatzászlók, főhadiszállások, csetszobák és fórumok segítik az együvé tartozás érzését. A céhek háborúra hívhatják ki egymást, amelynek célja általában valamilyen kulcsfontosságú terület birtoklása, illetőleg a világszintű ranglistán elért helyezés javítása. Természetesen nem mindegy, hogy milyen karakterek alkotnak egy csoportot, így külön érdemes odafigyelni arra, hogy megfelelő emberekkel barátkozzunk össze ■ világ minden tájáról, így céhünk elég erős és ütőképes lehet ahhoz, hogy senki ne állhasson útjába. Mindemellé a Diablo és StarCraft fejlesztőiből verbuválódott csapat elég kemény grafikát is csomagot. A glow effect-nek nevezett technikának köszönhetően minden apró részlet él a képeken, ■ napfény minden felületen megcsillan, a levelek mozgása, és a köd effekt még sosem volt ilyen életszerű, egyszóval az ember tényleg egy teljesen új világot kap a pénzéért, amely ráadásul hosszú évekig is rabul ejtheti. Itt van tehát ■ WoW egyetlen méltó vetélytársa, gratulálunk a befutónak.



Tin Soldiers Julius Caesar

PC CD-ROM

Röviden [illegible]

[illegible] ... itt a megoldás!

A texasi fejlesztőarcok másodszorra futnak neki [illegible] körökre osztott [illegible] [illegible] van [illegible] a [illegible] má [illegible] vezetheti csatába embereit [illegible] Julius [illegible] a Római [illegible] korszaka- [illegible] a

makettboltban kapható, kifesthető figurák

[illegible] direkt [illegible] egy táblás [illegible] úgy átültetni a [illegible] az [illegible] az [illegible] erősíti az [illegible] hogy az [illegible] meg a [illegible] és [illegible] az [illegible] Nem [illegible] azért [illegible] nem [illegible] az [illegible] is [illegible] játékról [illegible] szó, [illegible] az [illegible] leírás [illegible] mindenre [illegible]

A körök [illegible] a [illegible] én [illegible] én [illegible] leosztásban [illegible] hanem [illegible] alkörre vannak osztva. [illegible] álló [illegible] az [illegible] a [illegible] merre [illegible] A következő [illegible]

mindenki lereagálhatja a történéseket

azokat a katonákat van [illegible] akik – szándékosan, vagy [illegible] az [illegible] harmadik [illegible] adtunk parancsot [illegible] vannak, ekkor [illegible] támadni [illegible] egész [illegible] komplex [illegible] igényei. [illegible] eredményez: a rómaiak [illegible] csinálták, [illegible] látta a [illegible] célok [illegible] alcélok elérése, amik [illegible]

V[illegible] inkább [illegible]

tokat [illegible] eldöntve [illegible]

a cél lényeg,

az eszközökben [illegible] A [illegible] illetve a [illegible] tjük [illegible] átvihetőek [illegible] a [illegible] az [illegible] a mi [illegible] személyes [illegible] ez! A [illegible] pontjait, [illegible] a fő erőit [illegible] tartva ott [illegible] egymás [illegible] a kapcsolatot csak a másik [illegible] k [illegible] a [illegible] egyenesen [illegible] fantáziátlan. [illegible] nem [illegible] a Tin Soldiers szépsége. [illegible] kell [illegible] Quake [illegible] nevelkedett [illegible] s [illegible] vele [illegible] nagy adag [illegible] hozzá, [illegible] utolsó.

Fejlesztő/Kiadó
Kolos Works/Matrix Games

Fact Sheet
1 kampány, 14 pálya, vannak egyjátékos mapok is, de az istennek nem találtam sehol, hogy mennyi. De sok.

Hardver
PC: 500 MHz CPU, 128 MB RAM, DirectX 9.0B kompatibilis VGA 64 MB-al, 500 MB HDD

Multiplayer
PC: Csak két játékos, IP-címen keresztül

Megjelenés
2005. április 26.

[illegible] ÉRTÉKE

[illegible] kodó embereknek [illegible]

■ Belerázódás [illegible]
■ Nehézség [illegible]
■ Újrajátszás [illegible]

8

HANGULAT

[illegible] tuk az [illegible]

Mindenki ■ saját snowboardján áll, indulhat a muri!

Forza Motorsport

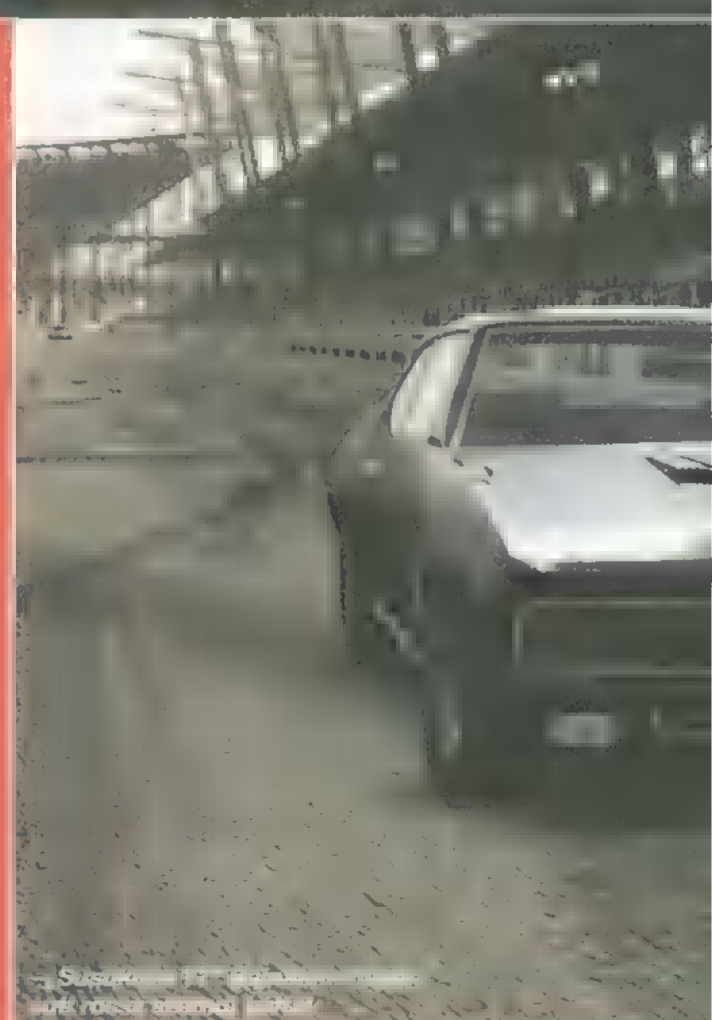
Fejlesztő/Kiadó
Microsoft Games Studios/ Microsoft

Fact Sheet
60 gyártó 230 autója, 32 pálya, folytonos benzinájer és gyomorhuzigálós sebességélmény

Hardver
Force Feedback és Surround támogatás
Xbox Live! támogatás
Kormánykerék használata javasolt

Multiplayer
Maximum 8 játékos Xbox Live! hálózatokon, barátságos és pontversenyes játékmódok

Megjelenés
Már kapható



Turbohajtás!

Rükvercben [illegible] tesó!

[illegible] tükrében [illegible] az „autó[illegible] ságokat" [illegible] az Xbox Live hálózaton értékesíthető [illegible] vételárát [illegible] a konkrét árakat nem [illegible] semmiféle [illegible] nincs arra. Ennek nem [illegible] különböztethetné [illegible] autókat az [illegible] esetben [illegible] így a [illegible] rend[illegible] kező [illegible] alokkal [illegible] Az [illegible] alkatrészek szintén [illegible] gyártók [illegible] létező [illegible]

Nem erre mentek

FORZA FERRARI!

A „forza" olasz szó, jelentése: kraft. Haha. Szóval erő. A Microsoft részéről tudatos választás volt, hogy angol nyelvterületeken is szokatlan csengésű címmel jelölje meg készülő Gran Turismo szabotőrét. Talán a Schumachert köszöntő Forma1 rajongók „Forza Ferrari!" kántálása révén lehet még ismerős a szó a hazai közönség előtt, melynek jelentése kb.: „A Ferrari Erő!" Suré, hogy Veled van, Schumi. (Bizonyos alternatív fordítások szerint annyit tesz, hogy „hajrá Ferrari!" Schumi pedig egy hülye. De hát mit tudják ők...)

[illegible] hatást [illegible] az autók [illegible] lehetőségek [illegible] Adott [illegible] a szélsőséges ötletektől szerencsére elhatárolódik a [illegible] annyit [illegible]

[illegible]

az [illegible] pattogzik a [illegible] pedig [illegible] hihető [illegible] rulésmodell [illegible] metikázott fokozaton [illegible] ismer[illegible] sérülések természetesen [illegible] autó [illegible] a lehetséges [illegible] között [illegible] csak a [illegible] szimulációk vették a [illegible] A Forza [illegible]

[illegible] valóban [illegible] Xbox [illegible] maximális [illegible] lehet [illegible]

[illegible] és érezni

[illegible] ritkán [illegible] rossz [illegible] inkább [illegible] a kiszemelt [illegible] pörgős stílus [illegible] piaci riválisai [illegible] az autók [illegible] így a teljes [illegible] licenszek [illegible] azt vásárolta [illegible] ami e stílus [illegible] áhít [illegible] abszolút [illegible] nem [illegible] az [illegible] autókereskedelem [illegible] Maximum [illegible] állhat [illegible] szerint [illegible] már a [illegible]

DR. PROTON ÉRTÉKEL

Microsoft [illegible] Gran Turismo [illegible] Komolyan gondolták

- Beleélés [illegible]
- Nehézség [illegible]
- Újrajátszás [illegible]

9.5

GRAFIKA | HANGOK | IRÁNYÍTÁS | [illegible]

Cold Winter

PlayStation 2 Xbox

[redacted] ■ titkosügynökös ■ terroristaelhárítós ■ összeesküvős

Mi lesz akkor a világgal, ha James Bond éppen valahol egy újabb nővel gyűri a lepedőt, vagy egy eldugott kaszinóban issza a koktélját, felrázva, nem keverve? Természetesen érkezik egy újabb szuper-ügynök, akinek szintén az a feladata, hogy megmentse a világot.

Fejlesztő/Kiadó
Swordfish Studios/Vivendi

Fact Sheet
Titkosügynök sztorival feldobott FPS, 7 nagy küldetéssel (13 pálya), 30 féle fegyver, számtalan kiegészítő és látványos helyszín a világ minden tájáról

Multiplayer
online támogatás, vagy [redacted] négy játékos osztott képernyőn

Megjelenés
PS2: 2005. június 3.
Xbox: [redacted]

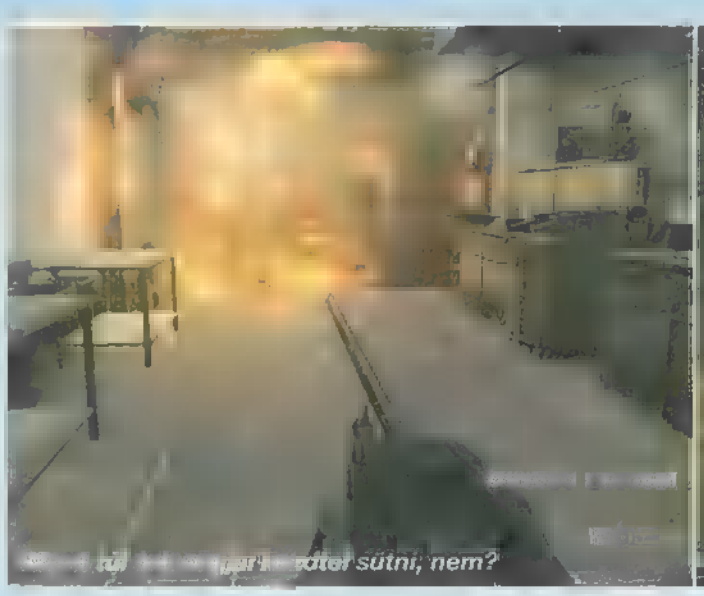
Kétségtelen, hogy a játékszakma előszeretettel nyúl a Bond-féle klisékhez, amikor is egy szupertitkos kém vagy katona bőrébe bújva kell a Földet megmentenünk a gonosztól, legyen az posztkommunista tábornok, vagy őrült atomtudós. A Cold Winter sem törekszik az eredeti és ötletes történetek fődíjának elnyerésére, úgy tűnik, a Swordfish Studios inkább egy kemény FPS-t akart összetákolni, és a köritéssel már nem foglalkoztak annyit. A játék sztorija annyira Bond gyanús, hogy le [redacted] tagadhatnák: Andrew Sterling, az angol MI6 (ahol a duplanulláknak is dolgoznak) lelkes alkalmazottja éppen egy kínai börtönben dekkol, ahol kémkedéssel vádolják, és minden reggel rutinszerűen lerugdossák a veséjét. Mivel a brit titkosszolgálat magára hagyta hősünket, ezért már csak a biztos halált várja. Persze az utolsó pillanatban feltűnik egy régi barát a kötelékből, Kim, aki bájos hölgy létére elég profi lenyom egy kisebb japán sereget, majd kiszabadítja Sterlinget fogságából. Mivel a régi melóhely ezek után nem olyan kedves, egy volt titkosszolgálati nagykutya ajánlását megfontolva

privát melót

fogad el frissen szabadult ügynökünk, ahol ■ cél szintén a világ megmentése. Persze a titkos melónak megvan az ■ hátránya, hogy gyakran valami turpisság lapul mögötte, és Sterling hamar ráébred, hogy átdobták a palánkon – a világ összes kontinensét beutazva igyekszik megvédeni értéktelenné vált életét. Ja, és persze megmenti a világot, ha már így alakult. Önmagában ez a történet valószínűleg már senkit nem képes meghatni, de lássuk be, ha az ember FPS-sel akar játszani, akkor sokkal inkább látványos akciót vár el, mintsem hogy bonyolult és kusza sztorival erőltesse meg erőszakéhes agyát. Nyilván nem sírnánk el magunkat, ha végre valaki kreatívan állna a játékok készítéséhez, de ma már az is nagy kincs, ha egy kellemesen összetákolt játékmenettel üthetjük el az időnket. A Cold Winter pedig a gagyi hátteret leszámítva egészen remek alkotás lett, minden tekintetben. Először is elég hosszú és változatos ahhoz, hogy ébren tartsa a figyelmünket, az összes nagy pálya (Kína, Kairó, Észak-Korea, Hong Kong, India stb.) teljesen más hangulatú, színes és változatos, szóval [redacted] alapok már adottak az élvezeti faktor kitöréséhez. A sokféle ellenfél, és ■ 30 fegyver sem néz ki rosszul, amelyekből egyszerre kétféle is kezünkben lehet (nyilván az elején még csak alapfelszereltséggel vágunk neki a kalandoknak, de idővel már komoly arzenállal indul egy misszió, amely elég nagy szabadságot ad a likvidálás miként jét illetően), ráadásul ■ környezetünk is segítségünkre lehet. Ez azt jelenti, hogy a legtöbb tárgyat fegyverként is használhatjuk, vagy egy asztalt felborítva fedezéket teremthetünk magunknak. Sőt, ■ talált dolgokat kombinálhatjuk is, így például mi készíthetünk Molotov-koktélt, vagy időzített bombát. Szükségünk is lesz ezekre, mert ellenfelekből annyi van, mint a nyű. Ráadásul [redacted] MI is meglepően jól sikerült, PS2-es FPS-ek világában rég volt ilyen valósághű ■ csatározás. Ettől függetlenül a játék nem kiborítóan nehéz, csak éppen

elég dörzsölt

ahhoz, hogy végig figyelnünk kelljen minden apró részletre ahhoz, hogy életben maradjunk. A produkció igazi erőssége mégis a multiplayer opció, akár osztott képernyőn, akár online remek szórakozást nyújt, pláne, hogy hat játékmódban, összesen 12 nagy térképen csaphatunk össze, ■ fentebb említett széles fegyverkínálattal felszerelkezve. Oké, nem egy James Bond, nem egy eredeti játék, nem is marad sokáig nagynevű, de be kell vallani, hogy konzolos FPS létére nagyon jól megcsinált alkotás. Szép, gyors, hangulatos, és ami a lényeg: kőkemény akcióval van tele. Többet nem is ígért senki.



Ha tájképet inkább egérrel rajzolnál...

Ízelítő a tartalomból:

- Adobe Creative Suite 2
- InDesign, a kreatív csábító
- Filmszakemberek tesztje
- Tippek-trükkök Photoshophoz, Flash-hez és Corelhez
- Sok hasznos szoftver a CD mellékleten

Magyarországon

DELUX

Új game design hardver eszközök a DELUX-tól!
Információ és a forgalmazók listája: www.delux.hu

Combo: MIDI ATX ház, Real 300W SATA PSU, Speaker, WebCam, RF KB.+Opt. Mouse
Most érkezett: Army FPS Game Design Multimedia PS/2 Keyboard+Optical Mouse

Haunting Ground

[illegible] ■ kastélyban rettegős ■ kutyával mászkálós ■ bújkálós

Valami van a sötétben. A lány összerezzen, és igyekszik visszafojtani lélegzetét, érzi, ahogy kocognak fogai a félelemtől. Az árnyék nem mozdul, és a lány ajkát beharapva hátrál. Aztán elkezd rohanni, üldözője pedig szinte azonnal nyomába ered…

Fejlesztő/Kiadó
Capcom/Capcom

Fact Sheet
Egy gótikus kastélyban játszódó horror-kaland játék, [illegible] nézetes, Resident Evil-szerű irányítással, [illegible] nem agyatlan lövöldözéssel

Hardver
kontroller, memóriakártya, tartalék kontroller és alsógatya

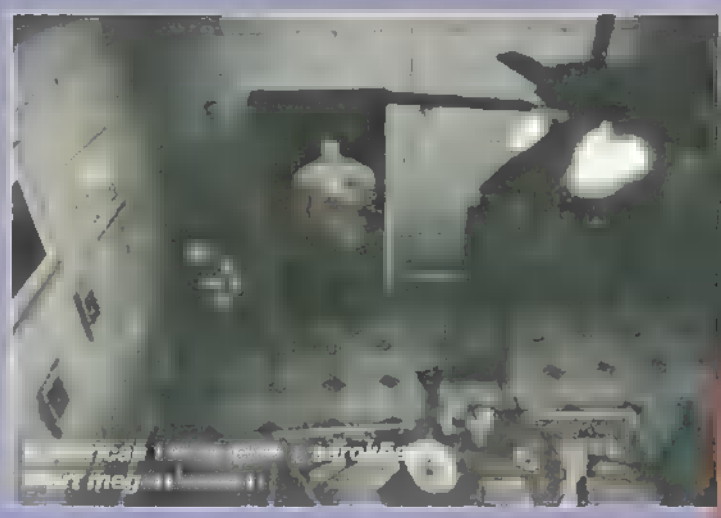
Multiplayer
nincs

Megjelenés
2005. április 29.

Na [illegible] ilyen helyzetek hozzák csak igazán lázba a klasszikus horrorjátékok rajongóit, és meg kell hagyni, a Capcom mindig is jól érezte, hogyan is kell ehhez ■ témához nyúlni. A fejlesztők ismét ■ már egyszer bevált ötlethez nyúltak, és újfent a korai Resident Evil klisével próbálkoztak, vagyis ■ Haunting Ground (amely Japánban Demento névre hallgat) egy fiatal lány kalandjairól szól, aki egy sötét, gótikus hangulatú kastélyban lófrál, és szörnyszerű lények elől menekülve keresi a kiutat. Na nem kell megijedni, nem megint egy pisztollyal zombikra lövős játékról van itt szó, egészen más sztori adja [illegible] alapot a megfelelő rettegéshez. A történet meglehetősen különösen indul: a játék főhősnője, egy nagyon csinos fiatal szőke lány, Fiona Belli egy autóbaleset után – amelyben látszólag elvesztette a szüleit – arra ébred, hogy

fogolyként raboskodik

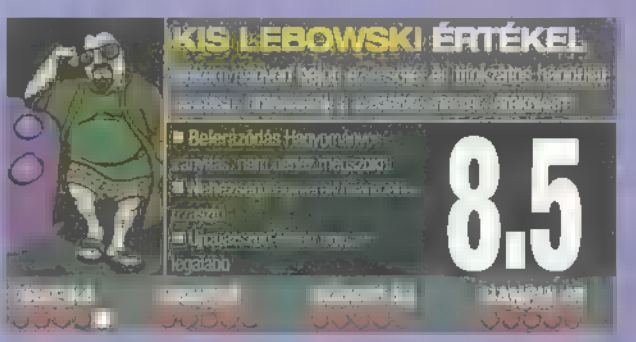
egy gótikus kastélyban. Ráadásul egy olyan kastélyban, amelyet valamiért megörökölt valakitől – az ok megtalálása azonban az ő feladata. Körüljárva [illegible] elhagyatott kúria *(höhöhö, aszonta KÚRIA, höhöhö – Sanyi)* tágas szobáit, és néhány (mellben szűk) ruhadarabot magára kapva hamarosan kiderül, nincs egyedül. Míg egy Debilitas nevű értelmi fogyatékos vadállat azt gondolja róla, hogy ő ■ „kedvese", addig egy Daniella nevű őrült szakácsnő azt tervezi, hogy belőle készíti el a következő ebédet. Az előjelek meglehetősen kedvezőtlenek, úgy tűnik, hogy semmi nem állíthatja meg ■ hibbant párost, hogy rátegyék kezüket Fiona tejfehér húsára. Hősnőnk persze sem feleség, sem kaja nem akar lenni, így csak menekülni és bujkálni tud. Mivel fegyvere nincs, elég nehéz dolgunk lesz vele, okosnak kell lennünk, ha életben akarunk maradni. A Haunting Ground zsenialitása egyébként éppen abban rejlik, hogy át tudjuk érezni Fiona lelkiállapotát, miközben az felfedezi a játék színteréül szolgáló félelmetes kastély titkait. A többi rejtélyes, ismeretlen lakóval való találkozás közben ■ főhősnő egyre rémültebbé válik, szívverésének gyorsuló ütemét ■ hanghatások mellett a kontroller rezgése teszi még érzékletesebbé. A félelem növekedtével Fiona irányítása egyre nehezebbé válik, botladozni kezd és néha [illegible] is esik. Az élmény fokozásához [illegible] is hozzájárul, hogy ■



szöszke leányzó félelme a színek ábrázolásában is megjelenik – a rettegés fokozódásával a kép fokozatosan fekete-fehérré fakul. Menekülés vagy elrejtőzés után, a veszély elmúltával Fiona szívverése és irányíthatósága visszaáll ■ normális szintre, és újra színessé válik ■ kép. A válaszok keresése során Fiona segítő partnerre is szert tesz Hewie, egy csapdából kiszabadított

németjuhász kutya

személyében. Csakúgy, mint a valós életben, Hewie eleinte nem engedelmeskedik Fiona parancsainak, csak később, a bizalom erősödésével lehet rávenni különféle feladatokra, például tárgyak cipelésére vagy ellenfelek megtámadására (ez amolyan Kis Herceg-effektus, de kétségtelenül ötletes megoldás ■ fegyverek helyett). A játékban lány és ■ kutya sikeres kapcsolata alapvető fontosságú [illegible] életben maradáshoz és a kastély titkainak felfedéséhez, szóval nem árt figyelni, hogy ■ négylábú barát mindig a közelben legyen. Idővel a jobb analóg karral már konkrét parancsokat adhatunk neki, és ■ veszélyhelyzetek kezelése is sokkal könnyebbé válik ennek fényében. A játékban található logikai feladványok (puzzle, ajtók kinyitása megfelelő cuccokkal) tipikus Capcom kellékek, gyakorlott Resident Evil játékosoknak meg sem kottyannak. Az igazi újdonság egyértelműen a menekülésre és rejtőzködésre épülő játékmenetben van, de ■ történetvezetés is tartogat kellemes meglepetéseket – például visszatekintéseket ■ múltba. Szóval a Haunting Ground igen kellemes játék lett, elég félelmetes, de nem túl erőszakos, és új ötletekben is bővelkedik. A stílus szerelmeseinek kötelező darab, de általában véve is nyugodt szívvel ajánlott. Szikkadt nyári estéken biztosítja a kellő adrenalint, és élménynek sem utolsó.



Graffiti Kingdom

Röviden ■ szerepjátszós ■ akciós ■ varázsceruzás

A Taito korábbi, Magic Pengel című játéka komoly sikereket ért el, így a felbátorodott cég most egy szépen kivitelezett akció/RPG fonatába szövi az eredeti, izgalmas ötletet.

A Graffiti Kingdom címe csalóka lehet. Az anyag eredeti, japán neve Rakugaki Oukoko, ami annyit tesz: Firka Királyság. A játék 22 platformvilágon keresztül mutatja be Pixel Herceg viszontagságos útját az említett felségterületen, de nem ereszt gyökeret a műfaj megszokott megoldásai mellett.

A Taito újszerű ötlete a varázspálca, mely segítségével főhősünk minden, általa megrajzolt lényt valós életre tud kelteni. A már elkészített mágikus firkálmányokból egyszerre hármat tarthatunk készenlétben, majd tetszés szerinti időben engedhetjük szabadjára azokat, hogy ritkíthassák az életünkre törő rémségeket. Pixel Herceg ráadásul képes ■ már kiismert ellenségek alakjának felvételére, sőt, megkapja azok különleges támadásait is.

A megrajzolható teremtményeknek bizonyos keretek között határt szabnak ■ rendelkezésre álló, ám folyamatosan bővülő rajzeszközök, így ez csak ■ kezdetekre lesz jellemző. Az anyag végletes foka gyakorlatilag

legelvetemültebb kreációink

életre keltését is támogatja, sőt egyetlen memóriakártyára több mint száz műalkotás menthető el, melyeket akár multiplayer alapon is egymásnak ereszthetünk. 220 előre gyártott mintakarakter adott, melyeket módosíthatunk, de koncentrálhatunk saját tekikatonákra is. A Graffiti Kingdom három különböző műfaj stílusjegyeit ötvözi, az életre kelő firkálmányok megrajzolása pedig sosem tapasztalt újszerűséggel gazdagítja az élményt. A Pokémon és Power Puff Girls sorozatok remek elegyére hajazó grafikus megvalósítás teszik teljessé az anyagot, melyet vétek elmulasztani.

EyeToy Antigrav

Röviden ■ guggolós ■ dőlős ■ gesztikulálós

Az Antigrav minden kétséget kizáróan az eddigi legkifinomultabb Eye Toy játék, melynek egyetlen negatív vonzata, hogy ambíciói időnként túlmutatnak az újszerű technológia mostani teherbírásán...

Az anyag végre szakít az EyeToy-játékok jellemző, de egyre inkább röghöz kötött megoldásával, így ■ játékos egészalakos képének beillesztése helyett csak egy kalibrációs segédablakot jelenít meg a jobb alsó sarokban, ami arról tájékoztat, hol „sejti" ■ játékos fejét a kamera. Egy kellemes grafikával és gyors játékmenettel felvértezett légdeszkás EyeToy toldalékról beszélünk, mely a bemutatható trükköket különféle kargesztikulációk nyomán adja be, a sebesség pedig annak függvénye, hogy mennyire vagyunk jók a síelés során is remek szolgálatot tevő tojásalakzat felvételében. Szükség lesz még vad ugrabugrálásra is, sőt, ■ különféle extrák felvétele szintén roppant dinamikus mozgáskultúrát követel meg ■ játékostól.

Az Antigrav rendszere ■ műfaj kontroller-alapú képviselőihez mérten is kiforrott, az igazat megvallva, az EyeToy jelenkori érzékenységéhez képest túlságosan is az. Mikor működik, a játék remek szórakozás, de elég a

fényviszonyok kisebb megváltozása

és azonnal idő kell, hogy újrakalibrálódjon/magához térjen a kamera. Célszerű a börtönustól lehető legkülönbözőbb színű ruhába bugyolálni magunkat, bár legjobb megoldás, ha egész kontúrunkat lefedő, egyszínű háttér előtt sokkoljuk játékostársainkat. Figyelem: ha a szomszéd házból belátnak ■ szobánkba, tegyünk meg annyit a békesség érdekében, hogy ■ TV készüléket is láthatóvá tesszük, nehogy ■ szomszédság ránk telefonozza azokat ■ barátságos, fehérruhás embereket, akik egy furcsa szabású zubbonyt kínálnak.

The Matrix Online

PC

Röviden ■ mátrixos ■ napszemcsés ■ kungfuzós

Ti imádtátok a Mátrixot? És a második, harmadik részt? Ugye, hogy gyengébb volt? Nos, ahogy az idő előre halad, úgy tűnik, minden Mátrix reinkarnáció gyengül kicsit. Hogy járt vajon az „OnLine" változat?

Fejlesztő/Kiadó
Monolith/Sega

Fact Sheet
1 Mega City
40+ access node
100+
50+ collector

Hardver
1 GHz, 128 MB RAM,
64 MB-os videokártya

Multiplayer
Többjátékos lehetőségek, szintén platformonként!

Megjelenés
Már kapható

R ... már ... a ... azóta ... ta ... a ... az ... a ... akinek ... az ... valami ... miért is létezhetnek ezek az extrém reak...k? A Mátrix ... azért ... mert ... is ... aki kicsit is ... Szerencsére a ...

teljes mértékben számítógépes

... akarsz ... Te ... Ami a ... a ... a dö-gös öltözködési stílus ... túl ... a ... az ... a mindent fe-lülmúló ... tudás ... ami a kezünk ... akad ... Itt már ... javarészt ... az ... nem ... a ... jó az ... harc ... körökre osztott: mindenki ... a következő harci ... a ... egy ... a következő ... Ennyi ... az. Sőt, talán túl ... egy ... ha ... a ... akkor ... az ásítási faktor ... hiába ... a ... A ... ezzel a ... nem ... ez a ...

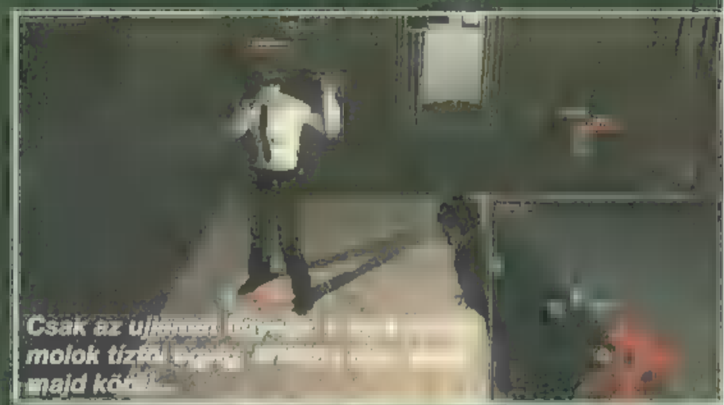
egyik legjobb része

... a többit ...

épülettömbök között mászkálhatunk ... próbálták ... a ... tok, az ... a ... mit ... az érzéssel ... bármikor ... lehet ... egy kis ... klattyintva ... adnak ... igen kevéssé ... miatt ... ezt a ... semmisítsd ... kb. ... a ... azok-..., akik nem ... a ... szerencsére hatalmas ... kell ... a játékban) ... szó szerint ... retardált kisdobos ... a Mátrix ... volt? ...

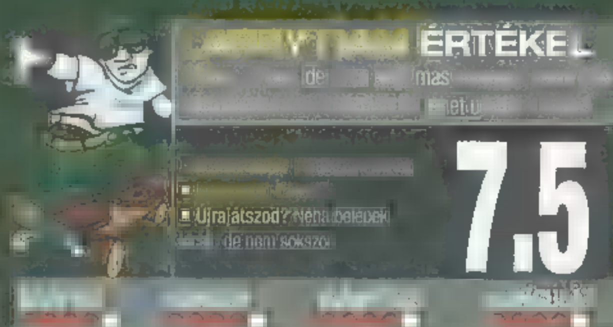
csapatozni is lehet

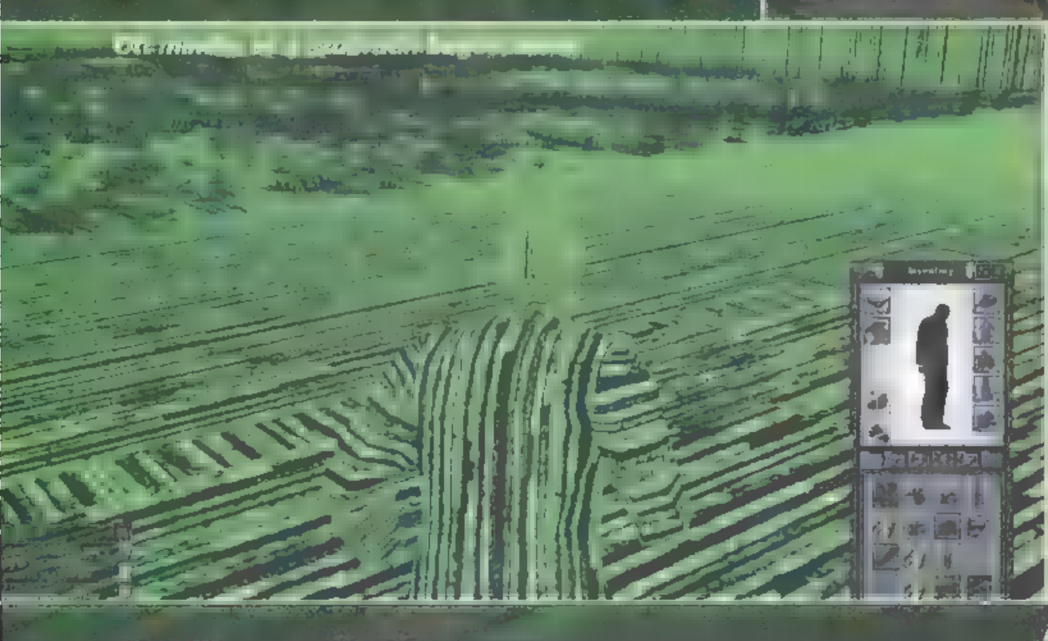
... aztán együtt ... küldetésről küldetésre ... miközben fontos ... tanulva ... is ... másképp is ... csak a fantasy szerepjátékokból megismert ... támogató kaszt ... három ... harcolhatunk ... a ... az, hogy ... missziót ... a ... akkor is ... kettő ... stb. ...



Csak az ... molok ... majd ...

... Na ... lehet ... létrehozhatnak ... azaz ... lelkes ... csak ... is fel ... a ... egész mátrixos ... akkora csalódás, mint a harm... rész volt az első utá... a ... rész. A játék ... is!





PC Dome online shop

shop.pcdome.hu

5000 Ft alatt

Cross Racing Championship	4990 Ft
Max [illegible] 2	2490 Ft
Operation Flashpoint GotY	2990 Ft
Sacred	2990 Ft
S. Holmes: The Silver Earring	3990 Ft
Soldiers: Heroes of WW2	2490 Ft
[illegible] Jedi Academy	3990 Ft
Unreal Tournament 2004 (DVD)	3990 Ft

2000 Ft alatt

Antant	990 Ft
Driver	1990 Ft
Duke Nukem Manhattan Project	1490 Ft
Hard Truck (H)	1990 Ft
Imperium Galactica II (H)	990 Ft
Rally Trophy (H)	1990 Ft
Syberia (H)	1490 Ft
UFO: Aftermath CE + pótló (H)	1990 Ft
Wizardry 8	1490 Ft
XIII (H)	1990 Ft

aktuális ajánlat

Act of War	9990 Ft
Cold Fear	7990 Ft
Guild Wars	7990 Ft
LEGO Star Wars	7990 Ft
Medieval Lords (H)	7990 Ft
Silent Hunter III	9990 Ft
Splinter Cell: Chaos Theory	10990 Ft
SW Galaxies - All in One Pack	7990 Ft
The Matrix Online	10990 Ft
The Sims 2: Egyetem (H)	7490 Ft

2990 Ft

3990 Ft

3990 Ft

1490 Ft

9990 Ft

7990 Ft

7990 Ft

7990 Ft

10990 Ft

10990 Ft

shop.pcdome.hu

Keresd termékeinket az IDG MédiaShopban is!

A feltüntetett árak tartalmazzák az ÁFA-t. (H) = Magyar nyelven. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

A GAMEPRO AJÁNLÁSÁVAL!

HATALOM KÁRTYÁI™

Társasjáték a javából....

...csak egy kicsit másképp!

- Vannak benne jó csajok
- Izgalmasabb minden másnál
- Megunhatatlanul változatos
- Akárhányan játszhatjátok
- Pénzdíjas versenyei is vannak, minden hónapban!
- Ráadásul tök olcsó!

Játsszatok ti is a Hatalom Kártyáival!

Keressétek a játékboltokban, könyvesboltokban, szerepjáték szaküzletekben, vagy kattintsatok a www.hkk.hu weboldalra bővebb infókért!

Psychonauts

[redacted] ■ pszichés ■ ugrálós ■ rulezolós

Tim Schafer játéktervező-bálvány öt éve alapított saját céget. Az egykori LucasArts-koponya és csapata négy évig kalapálta a Double Fine Productions bemutatkozó játékát, mely minden idők – szó szerint – legelmésebb akciókalandjává formálódott.

Fejlesztő/Kiadó
Majesco, Double Fine

Fact Sheet
Kalandelemekkel színesített pszichedelikus platform 11 szédületes világban, remek történettel és számos titokkal.

Hardver
PC: 1,4 GHz, 512 MB RAM, 64 MB-os videokártya
Xbox: Force Feedback és Surround támogatás
PS2: Faszomtuggyami

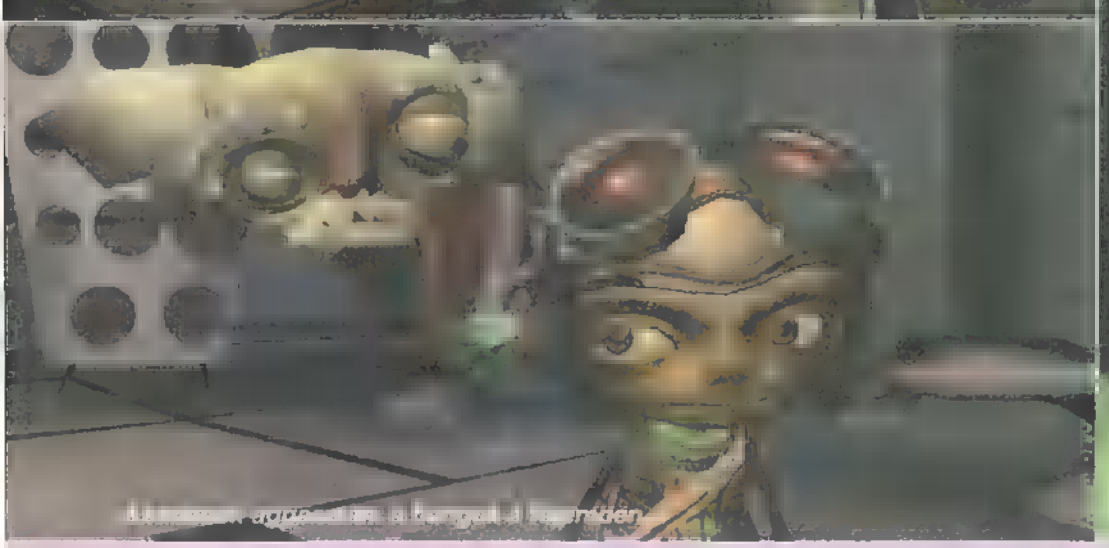
Multiplayer
PC: nincs
Xbox: nincs

Megjelenés
PC, Xbox: már kapható
PS2: 2005 nyara

Lelke mélyén a Psychonauts hamisítatlan platformfutam, melynek értékei ■ míves burkolatban és Pixar-szintű történetvezetésében tükröződnek. A prezentálás Tim Burton „legsikeresebb" merengéseit idézi, mindezt pedig hintésnyi kalandelemmel fűszerezi ■ gárda. Schafer munkásságára jellemző a józanságot heccelő alkotói magatartás, így a „vigyorgó szerek plusz szürrealizmus" kombináció ■ platformstíluson belül is egyedülálló outputot ünnepelhet. A motiváció, címszavakban: valaki/valami a „Suttogó Szikla Pszichotábor" látogatóközönségének agyaira pályázik. Egyedül a főhős, Raz elég bátor és ígéretes tanonc ahhoz, hogy ■ veszély nyomába eredhessen – de előbb még ki kell tanulnia a pszichonauta mesterséget ■ tábor avatott oktatóitól. A pszichonauta törekvése, hogy gyökerestül tépje ki a problémákat: a célszemély elméjébe lép be, hogy rendet tegyen az ott uralkodó

nem kívánatos képzetek

és belső démonok között, megszabadítva az alanyt ■ kártékony gondolatoktól. Rövid izelítővel sokkolunk: később látogatást teszünk egy mutáns gömbhal bamba búrájában is, de ezt megelőzően még egy pszi-oktató stabil gondolatrendszerében fogjuk elszabadítani a Kocka című filmre hajazó kiberpoklot. Avagy, éppen egy táblás stratégiai játék tör köröttünk nyomasztóan valóságos dimenziókba. A Psychonauts három síkon bonyolódik: a valós világban, a kollektív tudatalattiban – ez szolgálja a helyszínek átjárhatóságát – és a célszemélyek elméiben. Valós világ gyanánt a tábor adott, melynek kidolgozottsága lenyűgöző. Mindez egy-két – nem több – erőtlenebb helyszíntől eltekintve a játék egész arculatáról elmondható. A tábor puszta bebarangolása is remek időtöltés, de közben alkalmunk lesz a terep kincseinek levadászására. A portán vásárolható javak közvetett módon a „PSI Rank" tulajdonságunkat növelik, mely tíz soron következő rangfokozat elérése után egy új PSI képességgel örvendeztet. Az anyag visszafogott kísérletet tesz, hogy többnek mutassa a felépítményt annál is, mint amennyi, így viszonylag sokféle tárgyat gyűjthetünk össze a játék során, de ■ sztori fővonalát követve skippelni lehet az egész gyűjtögetős szisztémát. A fő gond az lehetne, hogy pl. a belépésre alkalmas elmékből kipucolható Mentális Pókhálók összegyűjtése – melyek elvi síkon a személyek elfojtott/elhallgatott érzelmeit és késztetéseit csitítják alant – nem mutat érdemi különbséget az ugyancsak gyűjtögethető PSI kártyákhoz képest. A történet és a játékvilág ettől függetlenül is tökéletesen szuperál, de ■ többféle tárgy gyűjthetőségének ténye mégis azt ■ képzetet kelti, hogy [redacted] eredeti tervek ennél is összetettebbek lehettek. Ehelyett csaknem minden tárgy PSI jártasságra „váltható", jóllehet ■ történet fővonala során így is, úgyis kihajtjuk Raz fejéből a PSI maximumot. Egy Mentális Pókháló Poroló szakberendezés ráadásul 800 nyílhegybe (helyi valuta...) kerül. E ponton jól láthatóan lóg ki ■



PSI KÉPESSÉGEK

Levitáció: Nevetnem kell, de lebegek ezerrel. LESD! Ezennel emerre megyek fel.

PSI Bomba: Testeket nyesek szeletre nem gyenge eszemmel.

Pajzs: Fejemet szegem, ne hergeljen engem. Ezeregy fertelem ellen kell ■ cselem.

Dilibomba: Nem verekszem, ■ TE sem: eszeveszetten tekergesd ernyedt tested nekem!

Telekinézis: Ezt felemelem, s emerre teszem le. Heveskedtek? Fejetek verem vele be.

Láthatatlanság: Nem erre lelsz, de ■■■ ■ less. Keresned engem: felesleges.

Pirokinézis: Ez nem kellemes, de megteszem. Ellenfelem veszte: eszemnek heve lesz!

Gondolatolvasás: Ezen elme rettenetes teher helye. Elveszem, s megjegyzem helyette.

pacinak mind a négy patája, miszerint az alkotók azért szerették volna, ha a meg nem valósult ötletek fejében legalább lecsatangoljuk Raz lábait ■ nyílhegyekért. A poént most ugyan lelőttük, hiszen ■ beporszívózott Pókhálók beváltásából ugyanúgy PSI fokozatok lesznek, mint a jópofa figmentek megszerzéséből, melyek az alany emlékvilágának kitörölhetetlen állomásait jelenítik meg. (Ezek egyébként a játék eredeti, korai látványtervei.) Egyszóval a barangolás, a rejtett tárgyak levadászása ügyes, konzolízű opció, de alapvetően lineáris módon szerveződik a játék. A program abbahagyhatatlanságát a sodró történet illetve ■ cselekménynek helyet adó elmefutamok biztosítják. Noha ■■ élmény a platformstílus örökzöld megoldásain alapul, mindezt

kivételes tartalmisággal

képes párosítani a környezetek markáns különbözősége és a finom humor. A jópofa PSI képességek pedig egyenértékűek ■ ropogós koktélcseresznyével. A harcokon túl a játék „lightos", de mindig következetes logikai feladványai során is vezérszerep jut elménk képességeinek, hiszen bizonyos problémákat csak a megfelelő PSI adottságok kamatoztatásával tudunk megoldani. Egyszerre maximum három power lehet „betárazva" elménkben – nem létezik szituáció, mely ne lenne megoldható az így kivitelezhető kombinációk valamelyikével. Maga a harcrendszer kedves, ásítozós ugribugri élmény, nem a játék legerősebb oldala és szerencsére távolról ■■■ ■ leghangsúlyosabb. A következetesség azonban ■ nem-játékos karakterek és PSI képességeink viszonylatában szintén profi munkáról tanúskodik: egy ízben nem volt nálunk ■ megfelelő tárgy, mely szükséges lett volna, hogy ■■ őrök átengedjenek. Gondoltuk: láthatatlanság! Erre az őrök: „De uraaam! Ezek infravörös szemüvegek, lesz szíves távozni, de futólépésben!" Egy ilyen momentumon programok sorsa áll és bukik. A Psychonauts pedig minden ilyen próbát

kacagva kiáll

és az anyag üdvözlendő barátságosságára jellemző, hogy egy jól definiált szelet „szalunna" vad lobogtatásával megidézhető ■ Pszichonauta Guru Cruller Ügynök is, aki mindig kész tippekkel segíteni minket, ha elakadnánk. A növekvő PSI repertoár ráadásul több ízben okot ad már feltérképezett területek és elmék újbóli felkeresésére is, ahol egy új PSI képesség birtokában meszszebbre juthatunk már. A Psychonauts olyan ritka lágytest, mely messzire kerüli önma■■ ismétlését. Sosincs két ugyanolyan elme, s így játékélmény sem. Feltétlen említést érdemel a fizikai motor is, melynek még a naprakész FPS-ek fizikai megoldásai mellett sincs oka szégyenkezésre, így számos alkalommal válhat ■ játékélmény szerves elemévé. Lásd ■ telekinézis remek merevtest fizikáját,

a dinamikus, gyomorliftezős hinta-variációkat, avagy pl. a Levitátornő elméjét, ahonnan Tony Hawk egészen biztos, hogy nem menne többé sehová. Az elmeszemléket rendszerint az alany belső démonával való csatározások zárják, ezek a pillanatok pedig ■ Boss Fight-érzés legszebb hagyományai előtt tisztelegnek. Ilyenkor mindig van egy nyerő metódus, melynek kiókumlálása bőven a józanság határain belül van, hiszen az anyag alkotói jól tudják, hogy ami már nagyon nehéz, az nem biztos, hogy jó is. De bizony van úgy is, hogy igen. Az ilyen esetekben éppen ■■ gazdagíthatja kellemes adalékkal ■ játékos emlékanyagát, hogy egy vétózhatatlanul „piszokság" típusjelű feladatot is sikerrel tudott venni végül. Így, jóllehet a program alapvetően barátságosan viselkedik, de pár, kíméletet nem ismerő bekeményítése végett szintén feledhetetlen élmény marad.

Elite Warriors: Vietnam

PC CD-ROM

Röviden ■ dzsungelban menetelős ■ szakaszos ■ vietkongos

Úgy tűnik ez a hónap ■ a kreatív játékalkotók ideje, ismét egy vietnámi köntösbe bújtatott háborús taktikai FPS-el akadt dolgunk, amely sajnos semmi újdonságot nem hozott ■ műfajba. Azért elvoltunk vele.

A legrosszabb, ami egy újságíróval történhet, ha ■ tesztelésre kapott játék semmilyen hatással nincs rá. A taktikai FPS-ekel már folyót lehetne rekeszteni, és hiába ■ leleményesen véres történelem, az ember képtelen új dolgokkal találkozni. Az nFusion nevével fémjelzett Elite Warriors: Vietnam zokszó nélkül be is állt a sorba, halkan érkezett, gyors próba alá került majd gyorsan elvérzett. Első látásra játék elég kellemesen néz ki, és a tutorial részt tekintve ■ ember még azt remélné, hogy kellemes játékmenet vár majd rá, de sajnos hamar be kellett látnom, hogy a varázs hamar véget ért. Egy zöldsapkás katonaként dobnak le minket Vietnámban Haon-tól nem messze (a küldetések egyébként John L. Plaster U.S.A.R. tiszt visszaemlékezései alapján épülnek fel, tehát a

történelmi hűséggel

nincs sok gond) és az ellenséges vonalak mögött tevékenykedve kell végigvinnünk az egész játékot. Egy négytagú csapat kapitányaként oszthatjuk ki a feladatokat, előre beírt gyorsparancsok segítségével, de egy taktikai térkép is segít minket abban, hogy el ne tévedjünk a teleaknázott dzsungelban. A vietkongok persze minden bokorból tüzelnek ránk, és a küldetéseink is elég változatosak (túszszabadítás, konvojok kísérete, ellenséges tábor felszámolása), de a hangulat valahogy mégis lapos marad mindvégig, és ezt a többjátékos mód sem menti meg. Pedig az összes szokott Medal of Honor-ból ismert játékmód megtalálható itt, és a taktikai elemeket is felhasználhatjuk, de valahogy hiányzik az a szikra, ami miatt egy újságíró is érzelmi reakciókra képes. Így sajnos csak maradt a közöny, és a gyors felejtés monoton mechanizmusa, ■ nem az ■ játék, amelyre még unokáink is emlékezni fognak.

Singstar: Popworld

Röviden ■ házibulis ■ mikrofonba éneklős ■ slágeres

A Sony szereti kellemes kiegészítőkkel feldobni a PS2-őt, így ■ EyeToy mellett tavaly egy mikrofonos karaoke játékot is kidobtak, Singstar néven. A nagy sikerre való tekintettel most III ■ folytatás is. Indul a buli.

Íme az élő bizonyíték arra, hogy a konzolok nem csak magányos, vagy páros játékra teremtettek, bizony egy löttyedt házibulit is igen könnyen fel lehet dobni velük, csak ■ megfelelő játékválasztás szükségeltetik ehhez. Elvégre, ha ■ ember kissé illuminált állapotban Unrealezni kezdene egy partin, akkor hamar hülyének néznék, ha viszont előkapja ■ Singstart, és mellé a két USB mikrofont, akkor hamarosan igen kellemes élményben lesz része. *(vagy ugyanannyira hülyének nézik, bulija válogatja... – 42)* A játék alapvetően a karaoke elvein nyugszik, vagyis az aktuális versenyző beáll ■ tévé elé, ahol egy mai sláger klipje indul el, majd a dalszöveget és a grafikusan rajzolt hangmagassági mutatót nézve rá kell énekelni a szöveget a zenére. Ennyi lenne ■ történet lényege, nem véletlen, hogy ez ■ szórakozás sok embert vonz, hiszen mindenki szeretne néhány percre sztár lenni, még ha csak a saját haverjai előtt is. A Singstar minden szempontból remek bulijáték, hiszen nem kell kontrollert használni, ■ lányokat is könnyű meggyőzni, hogy

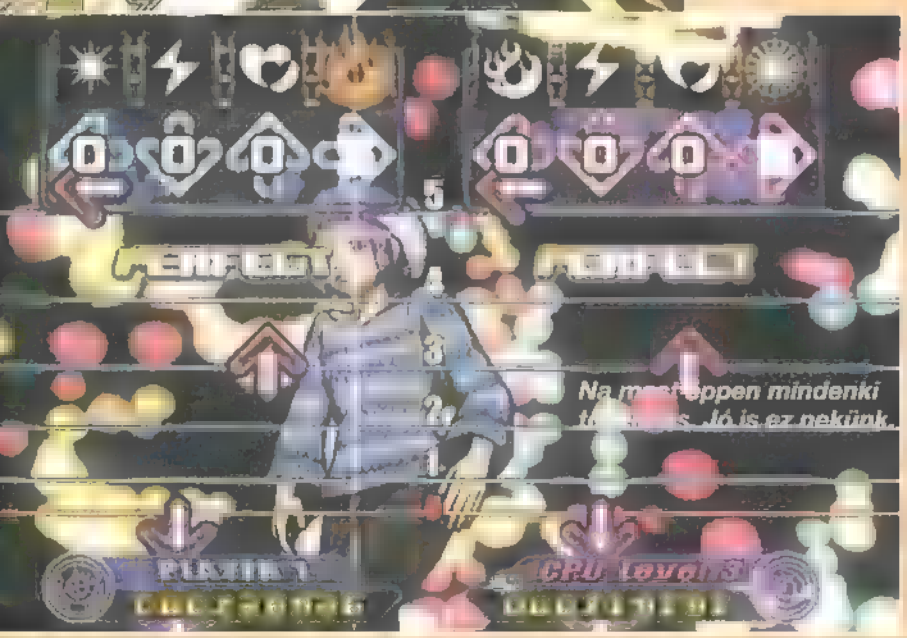
szálljanak be ■ buliba

és bár a gép pontozza a szép éneket, összességében ■ a lényeg, hogy mindenki viking harcos módjára bömböl ■ tévé előtt. Az alkotók olyan klasszikus és modern slágereket választottak, amelyeket szinte mindenki ismer, így nem lesz nehéz a bohóckodás. Van itt Cher, Ashlee Simpson, Natasha Bedingfield, Joss Stone, Keane, Robbie Williams, Kylie Minogue, Steppenwolf, Suspicious Minds, Ace Of Spades, Tom Jones, Blink 182 és Black Eyed Peas, csak hogy ■ legnagyobb neveket említsük, ezek fényében nem nehéz elképzelni, hogy milyen ■ felhozatal. Nyilván a metálosok, vagy ■ rapperek nem erre pörögnek, nekünk sem jött be túlzottan ■ kínálat, de van ■ a buli, és van ■ ■ nő, akivel duettet énekelek vidáman ugrálva. Maradjunk ennyiben.

Helló lányok! Esetleg egy pasi is befér a csapatba?

Dancing Stage Unleashed 2

Röviden ■ tánczenés ■ ritmusérzékes ■ partyjátékos

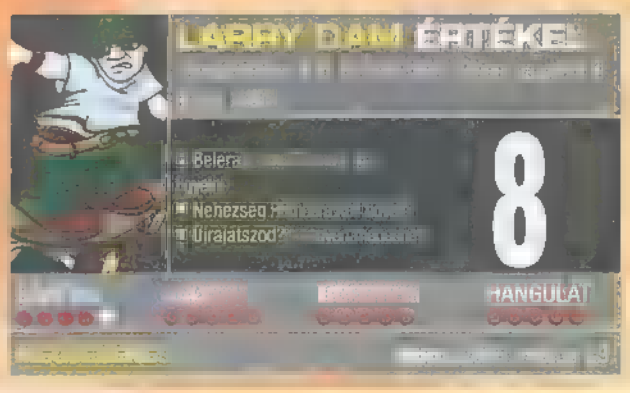


Még egy olyan játék is megjelent ebben ■ hónapban, amely kétségtelenül remek buli-kellék lehet, csak ■ nem énekelni, hanem táncolni kell a zenére. Ettől persze még nem kevésbé mulatságos ■ történet.

A Dancing Stage Unleashed tavaly jelent meg Xbox-ra (ez ■ játék a Dance Dance Revolution sorozat utolsó tagjaként látott napvilágot), és elég innovatív stílusával pillanatok alatt sok rajongót szerzett. Nem csoda, hiszen nem csak a régről ismert „nyomd meg ■ gombokat ritmusra" játékmenetet kínálta, hanem kisebb feladatokat adott ezek mellé, ráadásul csatlakoztatható táncszőnyeggel is kompatibilis volt, amely azonnal játéktermi, illetve diszkós hangulatot hozott a szobánkba egy bulin. Ha ■ ember egy táncszőnyeg segítségével játszik egy ilyen játékot, akkor az minden élményt felülmúl. Ugyanolyan, mint egy kontroller, csak síkban helyezkedik el, és ráállva, lábbal nyomhatjuk meg ■ gombokat. Nem nehéz kitalálni, hogy milyen mozgások születhetnek abból, ha egy ember a tévé előtt szteppel valami kellemes funky, vagy diszkó

slágerre lötyögve

miközben igyekszik ■ megfelelő színű érzékelőre rátaposni a maga bájos modorában. Egyértelmű, hogy egy házibulin ez ■ játék nagyot tarolhat, ráadásul már akár négyen is lehet egyszerre nyomulni, úgy, hogy a program feladatokat ad ki közben. A kedvencünk a párbajszerű táncverseny lett, ahol ■ két ellenfél egyszerre mozog a zenére, dé ha valamelyik hibázik, akkor kap egy bombát, ha az ellenfele hibázik, akkor a bomba átrepül hozzá. Az nyer, aki felrobbantja a másikat. Ilyen kreatív és szellemes ötletekkel egyértelmű, hogy minden fiatalt meg lehet venni, aki örömmel csinál magából ingyen bohócot egy bulin, mi szerencsére ilyenek vagyunk. A szerkesztőségben még Sanyi is beállt néhány percre lötyögni, de Lucy egyértelműen jobb volt nála, így megkért minket, hogy írjuk ide: neki ■ tetszett a játék. Persze ezzel egyikünk sem értett egyet.



Combat: Task Force 121

PC CD-ROM

Röviden ■ elit-katonás ■ egymásra vadászós ■ céltalan

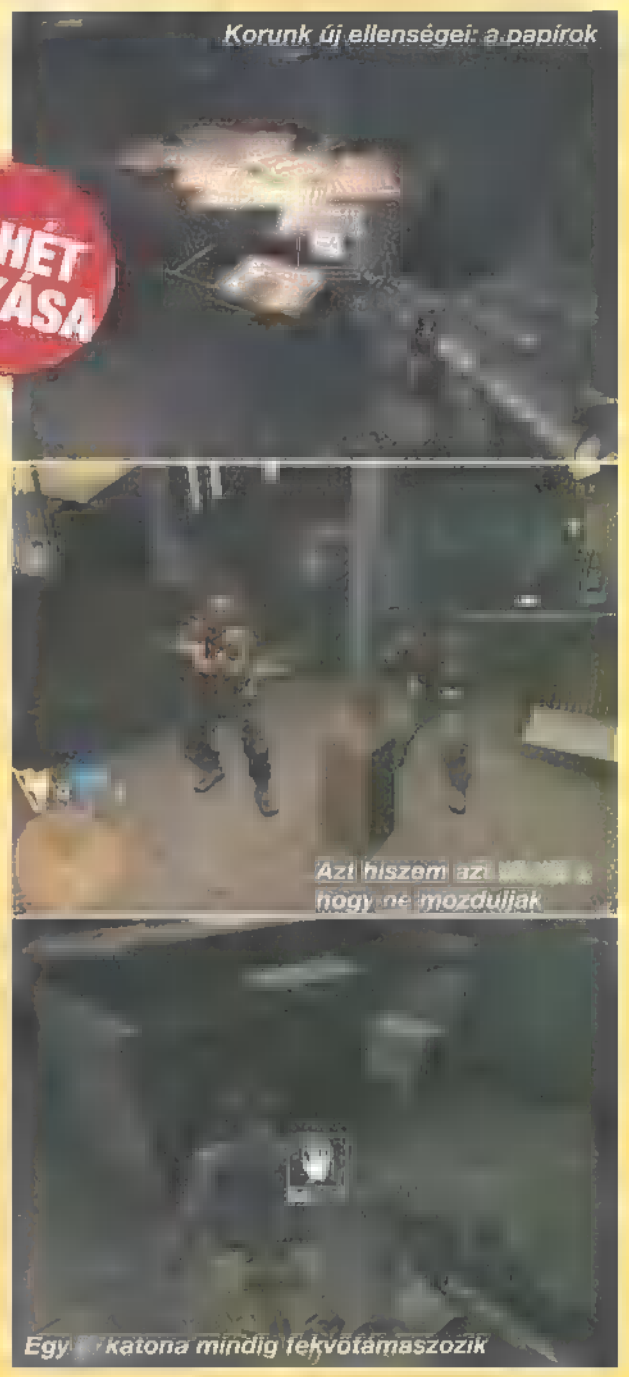
A ■ oroszok *már megint* ■ spájzban vannak. A ■ kommunista lázadók fenyegetik az amerikai világrendet, ezért most ■ legjobb katonákra ■ szükség, akik bebizonyítják – persze fegyverrel – hogy a demokrácia a legjobb út.

Jaj, tervezőm, hogy miért kell mindig újra és újra ugyanazt a semmit eladni? Kinek tesz az jót, ha megint kijön egy amerikai álomkatona játék, ahol egy pocsékul összerakott FPS formájában nevelhetjük át magunkat az USA védelmi programjára? Ha legalább valami történet, vagy logikai vonal, esetleg némi tanulság is kerülne a levesbe, máris jobban érezhetnénk magunkat, de 2005-ben előállni egy olyan sztorival, hogy marxista lázadók ellen kiképzett Task Force 121-es katonaként szállunk harcba, már több a sokknál. Én elhiszem, hogy szükség van a katonai szellem ébrentartására, és hangsúlyozni kell a csúnya gonosz bácsik ellen való harc létfontosságát, de hogy mindezt ilyen

gyatra módon

valósítsák meg, az egész egyszerűen röhejes. A Combat: Task Force 121 egyjátékos módja egy szót sem érdemel, még szerencse, hogy kellő multiplayer támogatást is kapott. Akár LAN, akár osztott képernyős, akár Internetes módban is nyomulhatunk egymás ellen, online akár 16-an is egyszerre. Persze a játékmódok itt sem hoznak sok újat: capture the flag, deathmatch, king of the hill, last man standing, illetve van egy VIP nevű mód is, ahol egy játékost kell megvédeni ■ többinek ■ ellenséges csapatok támadásaitól. Ez ■ egyetlen értékelhető és szórakoztató része ■ programnak, a többi csúnya, használhatatlan és olyan mértékben elcsépelt közhely-halmaz, amire képtelenség okosat mondani. Érdekes, hogy ilyen szemetekre mindig van elég pénz, miközben nagy reményekkel kecsegtető alkotások meg csődbemennek ■ megjelenés előtt. Vajon ki dönt ilyenkor? Tuti, hogy le kellene váltani.

A HÉT BUKÁSA



Csítz

Előző számunk után sokan hiányoltátok felháborodottan a cheateket, és hogy egy régi bölcset idézzünk, kérésetek számunkra beleegyezés, ezúttal extra adag tippel-trükkel-jótanáccsal halmozunk el Benneteket. Ha megölnek, kinyírnak, szétlapítanak – újra és újra – csak nézz körül bátran!

Empire Earth 2

A kódok aktiválásához nyissuk meg játék közben a chat-ablakot, és írjuk be az alábbi cheatek valamelyikét.

Cheat	Hatás
Icheat	Alkalmazni tudjuk a cheateket
Idontcheat	Nem lehet alkalmazni a cheateket
Loot	Minden nyersanyagból kapunk 10.000 egységnyit
Taxes	Minden nyersanyagból kapunk 100 egységnyit
Punish	A kijelölt egység 20 életerőpontot veszít
Convert	A kiválasztott egységet átkonvertáljuk (megtérítjük, hogy ■ mi oldalunkra álljon)

Dungeon Lords (PC)

Egy előre támadó kombó véghezviteléhez nyomjuk meg ■ [W] gombot, mikor megkezdjük a támadások sorozatát. Ez ■ mozdulat akkor ■ leghatásosabb, ha csak egy ellenféllel állunk szembe. Egy bal/jobb kombó véghezviteléhez nyomjuk meg ■ [A], vagy a [D] gombot, hogy balra, illetve jobbra mozogjunk, mikor megindítjuk lehengerlő támadásunkat.

Menekülő megmozdulások:

Hátramozdulás: Nyomjuk meg a hátra és ugrás gombot
Oldalszökellés: Nyomjuk meg a balra vagy jobbra gombot és a SPACE-t
Előregurulás: Nyomjuk meg kétszer egymás után ■ előre gombot
Oldalra gurulás: Nyomjuk meg a jobbra, vagy ■ balra gombot kétszer egymás után

Spy vs. Spy (Xbox)

A cheatek aktiválásához írjuk be az alábbi szavak valamelyikét kódként.

Cheat	Hatás
PROHIAS	Az összes Modern Mode pálya elérhetővé válik egyszemélyes játékmódban
MADMAG	Az összes multiplayer pálya elérhetővé válik
DISGUISE	Az összes kém felszerelést megkapjuk
ANTONIO	Az összes Story Mode pálya elérhetővé válik

Az alábbi kódok beüzemeléséhez menjünk a játékban a főmenüből az "Extras" képernyőre, majd ■ "Cheats" menübe. Itt keressük meg azt a részt, ahol a jelszavakat írhatjuk be. Miután beírtuk ■ kiválasztott cheatet, nyomjunk egy ENTER-t.

Cheat - Hatás
[illegible] - Sebezhetetlenség
FAIRY - Folyamatosan tündériek leszünk
Aristocrat costume - Sikeresen teljesítsük ■ Mansion pályát Story Mode-ban
Clown costume - Sikeresen teljesítsük a Kooky Carnival pályát Story Mode-ban
Flight Suit costume - Sikeresen teljesítsük ■ Space Ship pályát Story Mode-ban
General costume - Sikeresen teljesítsük ■ Volcano Lair pályát Story Mode-ban
Soldier costume - Sikeresen teljesítsük ■ Area 51 pályát Story Mode-ban
Spy-Bot costume - Sikeresen teljesítsük ■ Robot Factory pályát Story Mode-ban
Worker costume - Sikeresen teljesítsük ■ Oil Rig pályát Story Mode-ban
Zombie costume - Sikeresen teljesítsük ■ Haunted House pályát Story Mode-ban

[illegible]iah (PC)

A kódokat ■ játék főmenüjéből ■ "Settings / Cheat Codes" képernyőnél tudjuk beütni. Figyeljünk ■ kis-, és nagybetűkre.

Cheat	Hatás
IMALAZYBEEOTCH	Az egyszemélyes mód elérhetővé válik
F3ARM3	Isten mód bekapcsolása
ALLAMO	Minden lőszert megkapunk
MYLOCATION	A helyszín jelző bekapcsolása
P33kaB00	Átugorhatjuk az átvezető mozikat
Ebpwnz	Az Electronics Boutique tartalma elérhetővé válik
BESTBUYpwnsYou	A Best Buy tartalma elérhetővé válik
GameStopPwnage	A GameStop tartalma elérhetővé válik
TRUPwned Toys	A R U tartalma elérhetővé válik
FuturePwnage	A Future Shop tartalma elérhetővé válik
PwnageMart	A Walmart tartalma elérhetővé válik
YouGotGroove	A Groove tartalma elérhetővé válik
TargetingYou	A Target tartalma elérhetővé válik
ShhItsaSecret	A Secret tartalma elérhetővé válik
Ebpwnz	Az exkluzív EBGAMES multiplayer pálya elérhetővé válik
GameStopPwnage	Az exkluzív GAMESTOP multiplayer pálya elérhetővé válik

A különböző fegyver továbbfejlesztéseknek az alábbi hatásai lesznek:

Gyógyító kütyük
Fast Injector – A gyorsabb adagok, gyorsabb gyógyulást eredményeznek
Health Boost – Plussz 1 életerő pontot ad
Adrenal Boost – További 1 életerő pontot ad

Bulldog
Fire Accelerator – Növeli a tűzgyorsaságot
Recoil Stabiliser – Növeli a célzáspontosságot
Armor-piercing – Növeli a sebzést

Grenade Launcher
Remote Detonator – Megnöveli a lőszertár méretét 8-ra, valamint engedélyezi ■ manuális beállítást
Fragment Attraction – A robbanás területét növeli, és a lőszertár méretét is felduzzasztja 10-re
Target Leech – A lőszertár méretét 12-re növeli Frag Rifle
Servo-Reloader – Felgyorsítja az újratöltés sebességét
Magneto Concentrator – Létrehoz egy aknát közeli hatótávolságban
Titanium Concentrators - Létrehoz egy erősebb aknát közeli hatótávolságban

Sniper Rifle
Enhanced Vision – Kiemeli ■ ellenfeleket a látcső nézetben
Increased Ammunition - Megnöveli ■ lőszertár méretét 6-ra, illetve 18 lövedék kerülhet tartalékba
Armor-piercing – A sebzés nagyobb lesz

Plasma Gun
Arc Sphere - Feltölti ■ fegyvert, amivel egy robbanás gömböt kreálhatunk
Defense Sphere – A sebzési rádiusz tovább tart és érintkezéskor robban
Explosive Sphere - A sebzési rádiusz tovább tart és a robbanás nagyobb lesz

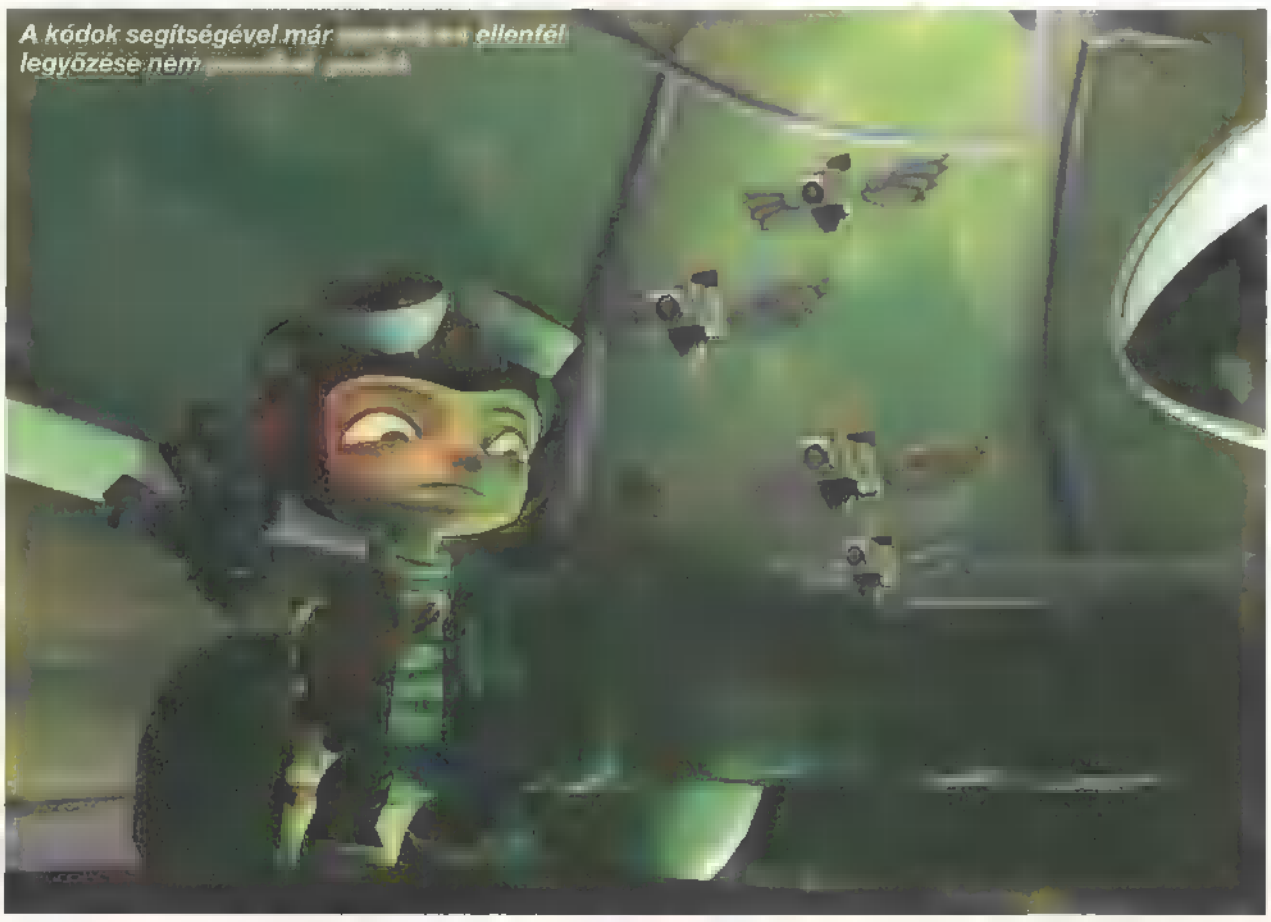
Rocket Launcher
Heat-Seeking – A rakéta hőkeresővé válik, ha lenyomva tartjuk a triggert, és tüzelünk
Dual Warheads – 2 rakétát lövünk ki egyszerre
Quad Warheads - 4 rakétát lövünk ki egyszerre

Pariah (Xbox)
Az EB Games multiplayer pálya eléréséhez menjünk ■ főmenüben a "Settings / Cheatcodes" képernyőre és nyomjuk meg ■ [Fehér], [Y], [X], [Fekete] gombokat.
Az Gamestop multiplayer pálya eléréséhez menjünk a főmenüben ■ "Settings / Cheatcodes" képernyőre és nyomjuk meg a a [Bal] gombot a D-pad-on, a jobb [Trigger]-t, az [X]-et, majd újra ■ [Bal] gombot a D-pad-on.
Az Xbox-os verzió fegyver továbbfejlesztéseinek hatásai megegyeznek ■ PC-s verzióéval (lásd feljebb).

A mókás easter [illegible] entik

Psychonauts (Xbox)
Hatás - Gombok lenyomása
Teljes erő - B(2), Y, Fehér, kattintsunk ■ jobb Analog-stick-kel, nyomjunk Y-t.
Minden erő továbbfejlesztve - B(2), Y, Fehér, kattintsunk a bal Analog-stick-kel, nyomjunk Y-t.
Maximális élet - Kattintsunk a jobb Analog-stick-kel, nyomjuk meg a Fehéret(2), B-t, A-t, kattintsunk a jobb Analog-stick-kel
Sebezhetetlenség - B, Fehér, B(2), Y, Fekete
Maximális nyílhegy- A, kattintsunk a jobb Analog-stick-kel(2), Fehér, Y, X
Globális tárgyak - Jobb Analog-stick, B, Fehér(2), bal Analog-stick, Y
Ismeretlen - Fehér, A, bal Analog-stick, Fehér(2), B

Psychonauts (PSX)
Teljes erő - Nyomjuk meg a Kör(2), Háromszög, R2, L3, Háromszög gombokat.
Minden erő továbbfejlesztve - Nyomjuk meg az L3, R3, L3, R2, Kör, R2 gombokat.
Maximális lőszer - R3, X, L3(2), Háromszög, Kör.
Maximális nyílhegy - X, R3(2), R2, Háromszög, Négyszög.
Maximális élet - L3, R2(2), Kör, X, R3.
Sebezhetetlenség - Kör, R2, Kör (2), Háromszög, L2.
Globális tárgyak - R3, Kör, R2(2), L3, Háromszög.


A kódok segítségével már [illegible] ellenfél legyőzése nem [illegible]

Psychonauts (PC)
Teljes erő - Nyomjuk meg az X, X, F, E, TAB, F gombokat.
Minden erő továbbfejlesztve - Nyomjuk meg a TAB-ot, használjuk az egérgörgőt, majd TAB, E, X, E.
[illegible] lőszer - Használjuk az egérgörgőt, SPACE, TAB, TAB, F, X.
Maximális nyílhegy - Használjuk az egérgörgőt t, E, F, bal egérgomb.
Maximális élet - Nyomjuk meg ■ TAB, E, E, X, SPACE gombokat, használjuk az egérgörgőt.
Globális tárgyak - Használjuk az egérgörgőt, X, E, E, jobb egérgomb, TAB, F.

Stronghold 2 (PC)
Easter Eggek:
Megalord - Irjuk be a főnemes nevének, hogy "Megalord". Mikor elindítjuk ■ játékot, akkor a szokásos köszöntés helyett, azt fogjuk hallani, hogy: "Greetings, Megalord!"
Star Wars - Irjuk be ■ főnemes nevének, hogy "Lord Vader". Mikor elindítjuk ■ játékot, akkor ■ szokásos köszöntés helyett, azt fogjuk hallani, hogy: "Greetings Lord Vader; Obi Won has taught you well, but you [illegible] not a jedi yet..."
Szellemes humor - Irjuk be ■ főnemes nevének, hogy "Flying Poo". Mikor elindítjuk ■ játékot, akkor ■ szokásos köszöntés helyett, azt fogjuk hallani, hogy: "Greetings...FLYING POOOOO!!!"
Lököttség ■ köbön - Irjuk be a főnemes nevének, hogy "Fertile01". Mikor elindítjuk ■ játékot, akkor ■ szokásos köszöntés helyett, azt fogjuk hallani, hogy: "Greetings Fertile01, or whatever the hell your name is!"

Jade Empire (Xbox)
Mindhárom befejezés megszerzése - Ha elmentjük ■ nevünket, a küldetés vége előtt [illegible] sokkal, akkor végigjátszhatjuk ■ játékot, ■ befejezésig, és megtekinthetjük mind a három befejezést.
Ezüstérmék - Miután beszéltünk Li mesterrel, menjünk ■ másik szobába. Ott találunk egy ládát, amiben 3 szobrocska van. Vegyük fel őket, majd menjünk ■ nagy oroszlán szoborhoz. Menjünk [illegible] oltárhoz, és amilyen szín ott megjelenik, azt ■ szobrocskát tegyük oda. Miután mindhárom szobrocskát odatettük, kapunk 1 ezüstérmét. Mindezt 17-szer csinálhatjuk újra, annyi ezüstérmét kapunk. Ha úgy döntünk, hogy leromboljuk az oltárt, akkor 24 ezüstpénzt kapunk és elveszítjük ■ szobrocskákat.

Still Life – Ha belegabalyodtál...

Első fejezet – Anatómiai lecke
Chicago – Victoria

Jobb kattal állítsd meg a játékot és olvasd el a fellelhető dokumentumokat, mi is történt. Mássz fel az emeletre, beszélj Millerrel, aki ad egy kamerát. Menj az előcsarnokba, keresd Claire-t a fürdőszobában. Készíts képet és az aktatáskát használva gyűjts bizonyítékokat. Eredj a konyhába és kattints Claire táskájára. Bányássz ki belőle egy kamerát meg bele filmet, majd menj az előszobába. Kapd le a vérfoltot, és vegyél is mintát. Nézz a falra a sötétszűrő lámpán keresztül, és luminolt használva feliratot fogsz rajta találni. Fényképezd le.

A jobb oldali első szobában is fotózd le a vérfoltot, vegyél is mintát, megint találni fogsz egy feliratot a falon, s azt megint fotózd le. Az előcsarnokban a második és harmadik szoba között a padlón halvány vérnyomokra lehetsz figyelmes. A jobb oldali második szobában a falra szögezett fadarabot tartó jobb oldali szögön hajszál van (na, ha ezt magadtól észreveszed...) Csipesszel vegyél mintát. Megint beszélj Claire-rel, majd tanulmányozd ■ testet közelebbről, Victoria szúrt sebekről, tetkóról és erös ütlegelésről hadovál. Inkább hagyjuk el ■ szobát...

A második emeleti előcsarnokban nézz körül, beszélj Millerrel, vedd le az ólomcsövet a radiátorról. Ezzel fogsz tudni kulcs helyett bemenni a bedeszkázott ajtajú szobába. Kattints ■ fémlétrára, majd a szemetes konténerre, aztán figyelj. Megérkezel a parkolóba, a B1 felvonóval a 8-as szintre kell menned. Menj a baloldali irodába Millerhez. Szükség lesz a fényképezőgépedre. Victoria asztalánál hallgasd meg Todd Browning, a főnök üzenetét, vedd el a karácsonyi ajándékot és a belépőkártyát, aztán távozz. Az előcsarnokban tedd ■ kamerát a vízeséshez.

A felvonóval menj a B2-es szintre. Nézz körül, menj a fürdőszobába és tanulmányozd a táblát ■ szökőkútnál. A következő ajtón nem tudsz bemenni kód nélkül. Tanulmányozd ■ nálad lévő belépőkártyát, a dokumentumok között is találsz róla infókat. A sorszámnál VODKA 5.8.3 felirat áll. Húzd le a kártyát az olvasón és gyorsan írd be a kódot (VODKA=86352). Bent beszélj Claire-rel, aki beszámol az előzetes vizsgálatról, amit el is vihetsz dokumentumként, majd távozz. Menj vissza a 8-as szintre. Millerre kattintva automatikusan odaadod Claire jelentését. Hívd a felvonót, nyomd meg a B1-es gombot és szállj be a kocsiba. A térképen válaszd ki Pat házát.

A házban alaposan nézz körül, különösen az ékszerek között. Beszélj apával, majd menj fel az emeletre. Vedd kézbe az esernyőt, menj a folyosó végén lévő szobába, majd onnan Victoria hálószobájába. Az esernyő segítségével fel tudsz menni ■ padlásra is, kapcsolj pilácsot. Az ablak alatt van egy láda, kinyitásához tudnod kell a helyes sorrendet, amit Milena nyaklánca mintáz. A piros gombbal újra kezdheted, ■ helyes sorrendet most az egyszer megmondom: balról jobbra gyémánt, gyémánt, szív, gyémánt, gyémánt, majd 2 (3x), 3 (1x), 4 (3x), 5 (3x). Jutalmad egy bejátszás lesz.

[redacted] fejezet – A Memória kitartása
Prága – Gus

Beszélj Skalnic nyomozóval. Emile Korona a halottkém, őt ■ kápolnában találod. Tanulmányozd a dokumentumokat, majd menj ki és beszélj Kazimir Stasekkel, majd Idával és Milenával is. Megtudod, hogy ■ utolsó áldozat Frantiska, s hogy eltűnt Anezka és Apolina a parkban. Mássz fel, Ida ad egy térképet, kattints a kápolnára.

Látni fogsz egy bejátszást Otokar Kubináról, a szomszéd striciről, aki épp megbízza izomagyát, Petert, hogy kicsit szedje ráncba Gust. Roman, Peter bátyja börtönben van. A kápolnába érve beszélj Mr. Coronával, vizsgáld meg az ablak alatti polcot, ahol egy papírt találsz majd 74821536 számsorozattal. Az oltár felé vedd ■ irányt, és vedd jól szemügyre ■ széfet. Ki kell raknod a helyes sorrendet a kockákból a polcon talált számkombináció alapján. Helyes sorrend esetén megkapjuk a halottkém jelentését, valamint egy képet a parkban történt bűntényről. A parkban beszélj Apolinával. Hasonlítsd össze a kapott képet a mostani helyszínnel, keress valami furcsát. Nagyítsd ki a képet és kattints olyan helyre rajta, amit furcsának találsz, s azt Gus megvizsgálja. Kattints ■ szobor és ■ lámpaoszlop közötti részre, valamint ■ oszlop tetején lévő angyalra, pontosabban az ujján lévő gyűrűre. Ekkor egy bejátszás következik. Gus ■ madár után szalad, aki elvette tőle a gyűrűt. Kövessük, töressük be az ajtót, beszéljünk ■ csávóval. Megtudunk pár dolgot a csatornákról. Kapunk tőle gyűrűt. Kifelé menet Ida elmondja Gusnak, hogy találtak egy lehetséges túlélőt, kövessük.

Kattints a hulladéktelepre, Peter védi. Menj vissza Kubinához, aki, ha kiszabadítjuk Romant, Peter bátyját a börtönből, elintézi, hogy Peter ne őrizze ■ telepet. Menj vissza ■ rendőrségre. Beszélj Stasekkel, aki elmondja, hogy Roman kiszabadításához vissza kell szereznünk Apolinától Stasek medálját. Úgyhogy irány vissza Apolina, kérni vissza medál, beszélni Milena. Vissza rendőrség, Romant kiszabadítjuk. Kubina ad Gusnak egy tolvajkulcs-készletet. Beszélj Peterrel, aki nagyon hálás neked. Az épület tetején menj be a daru szobába. A gép nem működik, de tanulmányozd ■ térképet a falon. Menj ki ■ szoba alá és vedd fel ■ vágót. Újabb kirakós játék áll előtted. A szobában található ábrát tanulmányozva meg kell találnod a gombok helyes pozícióját. Ne felejts el menteni. Az első hármat felülre, ■ többit alulra rendezd. A 2-est középre balra, 6-ost lentre, az 1-es fölé, 2-est fel balra, 6-ost középre balra, 1-est középre fel, 3-ast fel az 1-es alá, 6-ost le jobbra, 3-ast középre balra, 1-est lentre középre, 4-est le az 1-es fölé, 3-ast fel jobbra, 4-est középre balra, 1-est fel középre, 4-est le középre, 1-est középre balra, 2-est le ■ 4-es fölé, 1-est fel balra, 2-est fel középre, 4-est fel a 2-es alá, 5-öst középre balra, 4-est le balra, s végül ■ 5-öst le középre kell mozgatni. Valószínűleg ez ■ játék legidiótább fejtörője, ha sikerül, bekapcsolódik a daru. Ezt követően rendezd el úgy a dobozokat, hogy azokon átugrálva át tudj majd jutni ■ létrához.

Harmadik fejezet – Árva cilinderrel
Chicago – Victoria

Victoria kap egy hívást Claire-től, hogy jöjjön el a hullaházba. Mi meg olvasgassunk Samantháról, Claire lányáról. Menj fel ■ padlásra, kukkants bele a ládába. Kifelé menet beszélj Pattel. A hullaházban egy köpenyes cilinderes hapsit fogsz látni. Vajon hogy került oda? Claire megkér, hogy ellenőrizd a monitort, úgyhogy menj a felvonóval szembeni szobába és nézd végig az eseményeket. Menj vissza az irodába, és beszélje Claire-rel. Megtudsz pár érdekességet. Vissza a liftbe, a 8-as szintre. Mark Ackerman keres meg. Hallgasd végig a főnököt is, majd szerezz kávét. Az van is, de csésze nincs, a kihallgató szoba vedd hát az irányt és emeld el Todd bögréjét. Most már tudsz kávét szülni. Menj vissza az irodába. Victoria próbaidőn van. Beszélj a főnökkel, kutakodj kicsit Victoria asztalán, majd menj ■ parkolóba. Kattints ■ Campuson, majd menj fel az emeletre. A 11-es szobában beszélj Kolarral. Csenj el egy üveg sört is. Olvass bele a diplomába, majd menj le és mehetsz is vissza az irodába. A hullaházban keresd fel Claire-t, a sörös üvegen található ujjlenyomatokkal kapcsolatban, ám ■ mintát neked kell levenned. Csak egy pamacs és por kell hozzá. Ha találtál rajta használhatót, már meg is vagy. Beszélj Claire-rel és menj vissza Pat házába. Sütit kell csinálnod. A receptkönyv alapján a következők kellenek a tökéletes emberhez:

1 csésze szerelem
1/2 csésze nagylelkűség
2 csésze elkötelezettség
1 csésze édesség
1/2 csésze tisztesség
■ evőkanál románc
1 teáskanál érzékiség
1 csipet józan ész

Egy tálban összedolgozzuk a szerelmet, a nagylelkűséget és az édességet, hogy emberünk csupa szív legyen.

Hogy odaadó is legyen, hozzáadjuk még az elkötelezettséget, a románcot és az érzékiséget. A két masszát keverjük össze. Végül adjunk hozzá intelligenciát, csipetnyi józan észt, és tisztességet. Tegyük formába és helyezzük sütőbe. Vigyázzunk, oda ne égjen a tökéletes ember. Vagyis:

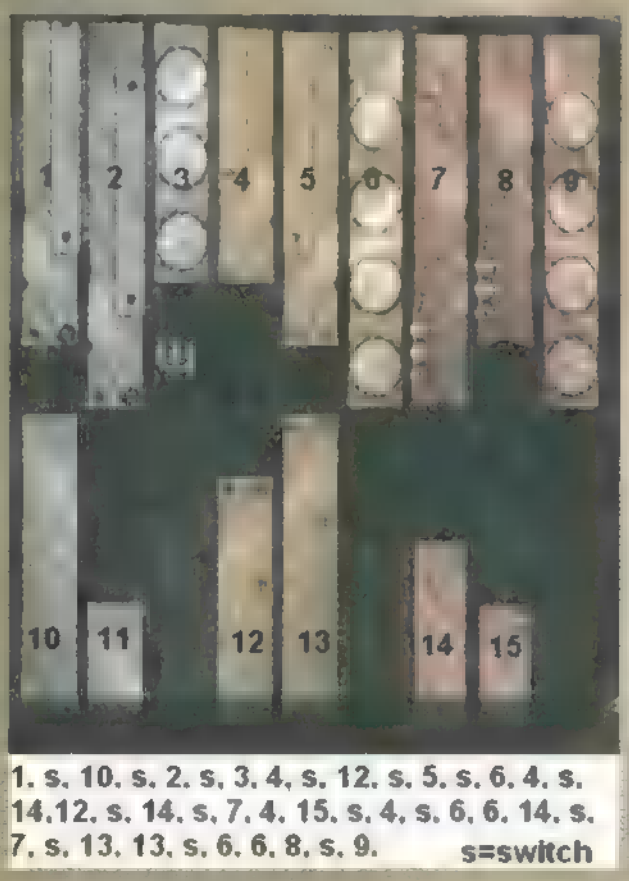
Mixerbe tegyünk fél csésze vajat (nagylelkűség), egy csésze barna cukrot (édesség), egy csésze tejet (szerelem), s ezt verjük krémmé. Adjunk hozzá két csésze lisztet (elkötelezettség), egy teáskanál fahéjat (érzékiség), és egy evőkanál gyömbért (románc) és ezt is keverjük mind hozzá (blend). Végül adjunk hozzá még egy tojást (intelligencia), fél csésze melaszt (tisztesség), és kattints ■ mix-beatre, majd ■ sütőre. Ha minden rendben, Victoriának ízlik ■ dolog. Eztán már csak az étkezőben, a Jacuzzi környékén és Victoria hálószobájában érdemes szétnéznünk.

Negyedik fejezet – Hasfelmetsző Jack hálószobája
Prága – Gus

Vladanna adott egy fantomképet ■ gyilkosról, de további faggatózásra újabb információk birtokába juthatsz. A gyilkos cilindert visel és ezüstmaszkot. Kifelé menet válts pár szót Romannal, majd Peterrel is, és vedd Mark felé ■ irányt. Beszélj Mark Ackermannal, egy kicsit mesél magáról. A rendőrségen keresd Staseket, nézz körül ■ cellákban, majd keresd meg Skalnicot, bár nem nagyon akar együttműködni. Ezt tegyük is szóvá Staseknek. Most pedig be fogod juttatni Gust Skalnic irodájába. Ehhez nem kell mást tenni, mint nyisd ki a kaput, kattints ■ kötélre az állványzaton, ami így hozzád kerül. Aztán kell még egy darab fa is a kapuból, hogy házi készítésű kapaszkodó horgonyt gyárthass. Gus már be is jutott. Gyorsan vedd ■ kulcsokat, a gyűrűt, ■ fotókat, a jelentéseket. Ez utóbbiról számolj be Staseknek is.

Menj ■ hídhoz, Ida érkezik, és elújságolja

Gusnak, hogy terhes és hogy össze fognak házasodni New Yorkban.
Most megint az következik, hogy a meg kell keresni a kép és a helyszín különbségeit. Azt hiszem a padok megváltoztak. Ez ügyben váltsunk véleményt Peterrel is, aki megmutatja, hol vannak a régiek. Az egyiken találhatsz egy gyűrűt. Menj jobbra és nézd meg a büncselekmény helyszínét, ahol most épp Milena beszél Skalniccal.
A harmadik képösszehasonlítós feladat következik. A kád környékén kutakodj. Beszélj Milenával, aki elmondja, hogy Skalnic beledobott valamit a csatornába. Kattints a búvólyukra, menj le és keresd meg az eldobott gyűrűt, majd húzd el a csíkot. Milena megkéri Gust, hogy nézzen rá Apolinára. Az ajtó persze zárva. Most vesszük hasznát a tolvajkulcs-készletnek. Addig kell piszkálgatni a pöcköket, amíg kattanást nem hallunk. Ha jó helyen állunk, jobb kattal léphetünk a következőre. Itt egy kép segítség gyanánt



1. s. 10. s. 2. s. 3. 4. s. 12. s. 5. s. 6. 4. s. 14.12. s. 14. s. 7. 4. 15. s. 4. s. 6. 6. 14. s. 7. s. 13. 13. s. 6. 6. 8. s. 9. s=switch

Bent nézzük meg a portrékat és hozzuk el az Okkultizmus tana könyvet. Bell táviratát se felejtsük ott. A parkban beszéljünk Milenával. A rendőrségen Stasek nincs a helyén, menjünk fel Skalnic irodájába. Az amerikai nagykövet egy küldötte épp kifizeti Skalnicot...

Ötödik fejezet – A Földi Örömök kertje
Chicago – Victoria

Menj fel a második emeletre Millerhez, és alaposan nézz körül a szinten. Kifelé menet találkozol Miával, aki odaadja a kártyáját. Hamarosan megérkezik Victoria, hogy találkozhasson Millerrel. Mielőtt elmenne, jön egy biztonsági őr.
Miller elmondása szerint mindent megtett, hogy beférkőzhessen a szervezethez, de eddig nem sikerült. Victorlának viszont van egy ötlete. Sétálj be, hívd a liftet, beszélj a kidobóssal. Kell egy igazolvány. Beszélj a tiszttel, menj a második emelet legtávolabbi szobájához, Miát épp elszólítják. Menj a hálószobába. A lány a képen lesz valószínűleg ■ következő áldozat. Beszélj Miával, jegyezd meg Steph nevét és ■ stúdió címét: 4455 Beauregard.
Kérd meg Richardot, hogy nyissa ki a kaput. Megtalálod Staphanie testtét. Mia elszalad, Richard meg utána. Jellemző...
Vedd fel Stephanie igazolványát, ne hagyd ott Mia képét se egy buliról. A hátulját megnézve azt ■ feliratot találod rajta, hogy „Ő a következő". A garázsajtó láncát is vidd magaddal. Menj vissza a felvonóhoz a rózsáért. Használd a láncot és a kampót, és Victoria szépen lecsúszik, majd vedd fel a rózsát. Menj ■ galériába és beszélj Richarddal, asztaláról vedd el Victoria képét. Menj a Jacuzzi teremhez és keresd Patet. Az irodában menj megint ■ 8-as szintre, hallgasd ki Kolart. Kombináld össze ■ Victoriáról készült képet az Stephanie igazolványával, amellyel eljuthatsz abba ■ különös szobába, amit Kolar említett. Az átriumban vedd el az ezüst maszkot és az ezüst szeget, ■ többi képet pedig tanulmányozd. Azok alapján tudsz majd ugyanis bemenni a különös szobába. Segítségként:
in my memoirs - Reminder IV II
you shall find the instrument of my suffering - dagger 3 ■
with which we celebrate our vows. - Dark Wedding I V
Ez után ■ 423615 kódot kell használni. Nézd meg jól ■ szobrokat. Az ezüst alma másik fele Mia szobájában volt. Beszélj vele, odaadja a kulcsát. De most előbb menj a stúdióba és beszélj Claire-rel az új áldozatról. Ezt követően menj Mia lakására, használd a töle kapott kulcsokat, olvasd el a jegyzeteket és vidd magaddal ■■ ezüstalma másik felét. Össze ■■ a két darabot illesztened. Újabb puzzle következik. Mia jegyzetei alapján kell elrendezni ■ tárgyakat ■ különleges szobában. 1. Használd az ezüstmaszkot ■ szobor arcán. 2. Most az ezüstalmát a illeszd a kígyó szájába. 3. Az ezüstrózsát ■ szobor szájára használd. 4. Tedd az ezüstszeget ■ kezére. Ha ügyes voltál, kinyílik a padlón egy lejáró. Menj be ■ szobába, ■ kandallóhoz. Vedd magadhoz a kulcs végét, és ■ cserépdarabokat. A kandalló feletti kép még fontos lesz. A rácsos szobában van egy könyv, amire szükséged lesz. Menj ■ következő szobába. A kandalló feletti képet ugyanúgy kell elrendezned, ahogy a másik szobában láttad. Ha beszámozzuk ■ ■ cserépdarabot balról jobbra és fentről lefelé haladva, akkor ebben a sorrendben mozgasd őket: 8, 9, 6, 3, 2, 5, 4, 7, 8, 9, 6, 5, 4, 1, 2, 5, 6, 3, 2, 5, 4, 7, 8, 5, 4, 1, 2, 3, 6, 9, 8, 5, 6, 3, 2, 1, 4 és 5. Jutalmad a kulcs nyele lesz. Párosítsd össze ■ hegyével, majd dugd a kandalló kulcslyukába. Bejutsz a rácsos szobába, vedd el a könyvet, tanulmányozd.

Hatodik fejezet – A Sikoly
Prága – Gus

Gus kicsit megsimogatja Skalnicot... Vizsgáld meg a cellákat, majd találkozz Stasekkel. Van egy újabb gyilkos, keresd meg az áldozat holttestét a régi mosodánál. Szállj fel a hajóra. Az épület ajtaja zárva van, mássz fel a keréken és nézz körül ■ víztározónál. Ott találod majd ■ lefedett testet. Vizsgáld meg Apolinát, a gyűrű eltűnt. Skalnic véletlenül elvéti a célt és lelövi a lakatot az ajtóról. Menj le a létrán. Crowman még korábban megmondta, hogy ki kell üríteni a víztározót, hogy lejuthassunk ■ csatornába. Feladatod ■■ lesz, hogy négy egységnyi vizet tölts a tartályba, hogy a kis lámpa világítson. Vegyél három vödörnyi vizet. Kattints a piros csapra a felső vezetéknél, majd az alsóra ■ tartálynál, majd a csatornára a tartály előtt, s így a vödör kiürül. Kattints ■ piros csapra ■ tartály alatt, hogy a benne lévő két egység víz ■ vödörbe folyjon. Újra töltsd fel a tartályt. Kattints ■ piros csapra felül, hogy négy egységnyi maradjon a tartályban és kész. Már csak ■ piros gombot kell megnyomnod. Mássz le ■ csatornába. Fel kell jutnod, ahol találni fogsz egy újabb testet, akitől ■ hatodik gyűrűt is bezsebelheted. Juss vissza, ahonnan indultál az útvesztőbe. Következő feladatod a gyűrűk helyes sorrendben történő beillesztése lesz. Beszámozva őket balról jobbra egytől hatig a harmadikat fordítsd ötször balra, az elsőt egyszer balra, a négyest ötször jobbra, a kettest háromszor jobbra, a hatost egyszer jobbra, az ötöst ötször jobbra. Alig hogy végeztél, jön a következő rejtvény, most a kulcsokkal. Az óramutató járásával megegyező irányban beszámozva őket, a bal fentitől indulva a következőket kell tenned: 3, 5, 7 (kétszer), 6, 3, 11, 10 (kétszer), 9, 6, 1, 7, 11, 8, 10, 9, 2, 1, 5 (kétszer), 6 (kétszer), 8, 11, 2, 3, 10, 9, 11, 1, 5, 9, 8 és 7. És most figyelj.

Hetedik fejezet – A Halál szétválaszt minket
Chicago – Victoria

Hallgasd végig Richardot, majd beszélj Miával. Az áldozatok – csak úgy, mint ő – a klubban dolgoztak. Miután mindent elmondott, távozz. Diskurálj el Richarddal is Markról. Menj vissza ■ központi folyosóra, A vízesés mögött találsz egy könyvet Mark Ackerman festményeiről. Menj ki, de mielőtt belépnél a felvonóba, vedd magadhoz a tűzoltó-készüléket. Beszélj Claire-rel, megtudod, hogy a portásnak van kulcsa Todd irodájához. A kávéautomatából vegyél szalvétákat, tedd őket alá és nyomd meg a gombot. A kávé kiömlik ■ padlóra. Szólj a portásnak a koszról, majd vedd el tőle ■ kulcsokat és a csavarhúzót. Menj be Todd szobájába, nézz körül ■■ asztalán, amit tudsz, vegyél magadhoz. A számítógépe jelszóvédett. Ahhoz, hogy be tudj lépni, le ■■ menned az archívumba, ahol viszont Todd ujjlenyomatára is szükség lesz, úgyhogy az asztalán található bögréről vegyél mintát. Vagyis vidd magaddal Claire-hez. A mintavételezés már a kisujjadban van, amint megfelelőt találtál, máris kész vagy. Ezek után már használhatod Todd ujjlenyomatát ■ széf kinyitásához. Jutalmad egy biztonsági kulcs lesz ■ felvonóhoz, amivel lemehetsz ■ B3 szintre. A folyosó végén megint zárt ajtót találsz. Nézz be ■ bomba brigád szobájába. A csavarhúzóval le tudod szerelni a rácsokat, így most látszanak a drótok. Ha bejutottál, nézz rá a puskákra. Látni fogsz egy ventilátort is, használd megint a csavarhúzót. Olvasd el a bomba hatástalanításáról szóló rendelkezést. Engedd ki ■ robotot, és irányítsd ■ ventilátor aknáján keresztül az archívumba. Vezesd el az ajtóig, utána már magától felmászik rá és kiégeti a beléptető panelt, így már be tudsz menni a terembe.
Vigyázz a lézerekre! Használd a poroltót, hogy láthatóvá tedd a sugarakat. Ülj vissza a robot irányítótermébe, és vezesd a lézeres terembe és juss vele át ■ lézereken. Nagyjából mindig oda ■■ lépni, ahol épp járt a lézer, mert oda soká tér újra vissza.
Ha megvagy, lépj be a számítógépbe. Észre veheted, hogy ■■ 1932 augusztusi fájlok hiányoznak. Gus feltehetően tud ■■ esetről, ő ugyanis ott járt előttünk és talán birtokában is ■■■ ■■ információknak. Beszélj Toddal. Pat házában kezdd a kutakodást az eltűnt fájlok után, a második emeleten. A számítógép feletti képet tanulmányozd egy kicsit, fordítsd meg, találsz rajta egy púpot. A Jacuzzi szobában keress egy dobozt, amiben kés van. Feszítsd vele fel a kép hátulját, és hirtelen megvilágosodik minden...
Claire fel fog hívni. Menj ■ második emeletre, Mia szobájában találod magad. Victoria kivette Mia fegyverét a pénztárcájából. Richard galériájában nézegesd végig a képeket, meg kell tudnod, hova rejtette a gyilkos Miát. Végezz egy keresést a számítógépen. Kattints a képeken, olvasd el a cikket, mely szerint Charles-t Vladanna Tominova támogatta. Victoria benyögi, hogy ez az. És ennyi...

Mobil Mozsár

„Szeretem, ha én villanthatok nekik az újdonságokról. Mióta ők is veszik ■ lapot, gyorsan elő is fizettem. Szeretem, ha egy lépéssel így is előttük maradok. ... tepsim? NINCS!"
Kata, GP olvasó

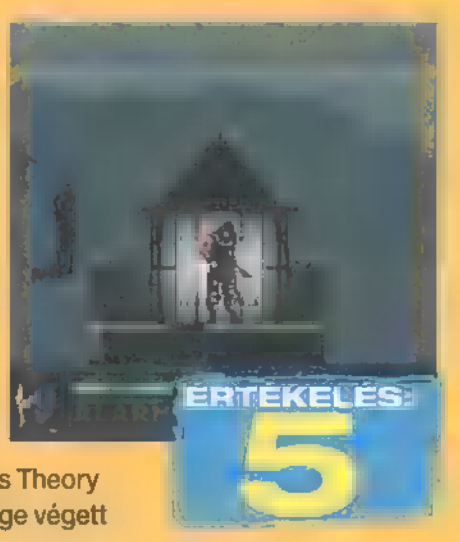
Xyanide

Végre egy fényességes megaion űrbüntetés a balról-jobbra lövős mobilvariációk végeláthatatlan sorai között. A Xyanide a hasonló című Xbox shooter remekül sikerült 2D-s portja, mely jó adag jártasságot és némi jó szerencsét is megkövetel játékosától. Kis képernyős arcade élmény ■ Java javából. Az anyagot célszerű, ügyes irányítása teszi a kínálat egyik legjobb aktuális választásává.

Tenchu – [illegible] of Heaven

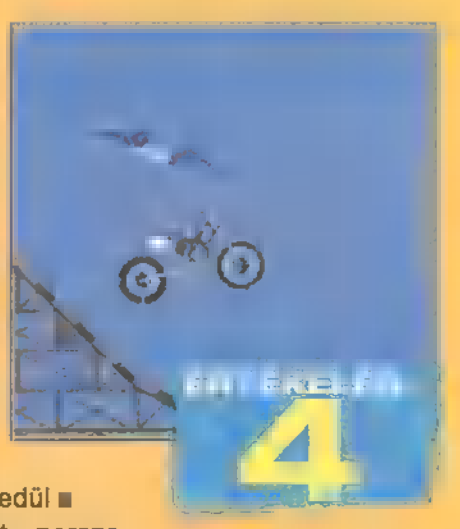
A nagy múltú PS2 sorozat mobilvariánsa ügyesen kombinálja ■ felülről nézve lopakodós, majd a gyanútlan őrszemeket hátulról szakszerű módon széjjelsuhintós élményanyagot az oldalnézetes verekedősök hálás formanyelvével. Alighanem az egyetlen, komolyan is vehető ninja szimulátor ez mobilon, de azért is kedves számunkra, mert lélekben mi is ninnyák vagyunk. (Persze fehérek.)

Splinter Cell: Chaos Theory



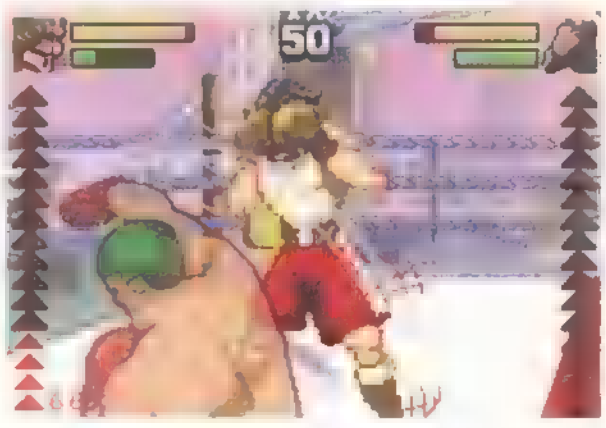
A földkerekség legtitkosabb fétis-gumiszerkója, AKA Sam Fisher harmadszor tér ■ Java felületre, hogy ezúttal is remek mobilakciót éltethessen. A finomított megjelenítés ■ előző játékok ügyes megoldásaival párosul, így az élményszerű lopakodás helyett ■ is felvállalható az agresszívebb, de kockázatosabb játék. A Chaos Theory mobilon is dominál, sőt színessége végett irányadó lehet.

[illegible] Adam's Freestyle Motocross



A Nate Adams nevével fémjelzett Freestyle Motocross ■ kultivált Elasto Mania és ■ C64-es California Games korszakos jelentőségű BMX számának roppant szórakoztató ötvözete. Mobilon sem szokványos, ám annál izgalmasabb kombináció ez. A kivitelezhető trükkök száma meglepően magas, egyedül ■ fizikai motor lódít hatalmasakat – persze ezúttal éppen ettől válik kedvessé a játék.

Punch King

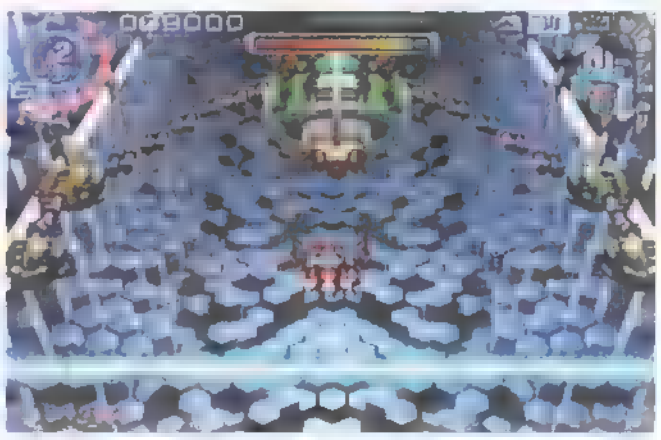


Számos kísérlet volt már az ökölvívás szépségeinek/örömeinek belső nézetes kivitelezésére. A Punch King szerencsére nyíltan szembehelyezkedik ■ élethűség ábrándjával, inkább fondorlatos irányítással nyújt rajzfilmszerű élményt. Figuránk ugyanis kondíciójától függően más és más ütéstípusok kivitelezésére mutat csak hajlandóságot, sőt a luftot szelő „lengőbötyáros" odasuhintgatás aktusa legalább olyan veszélyes, mintha karakterünk kapott volna be egy kesztyűbombát. Ilyenkor a megcsappant ütőerő azonnali védekezést sürget. A Punch King mérkőzései gyakorlatilag tucatnyi mini-aljátékból állnak, melyek szabályai ellenfélről-ellenfélre módosulnak. Bizonyos elmozdulás azonnal kiolt bizonyos ütéskezdeményezést, stb. Az anyag gép ellen is jó tréfa, de multiban ■ igazi.

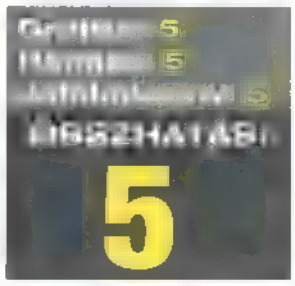
Ninja Cop

Nincs annál semmi csodálatosabb, mint mikor egy cég jó tizenöt éves késéssel ébred rá, hogy annak idején több, remek buliból is kimaradt. A Konami pótlólagos nosztalgiaroham gyanánt örvendeztet minket a NindZsaru nagyon veszélyes és otthoni kipróbálásra nem javasolt kalandjaival. A neves cég érdekes módon olyan játékot készített, mely egy az egyben hozza ■ olcsó költségvetéssel készült, itthon még alámondós VHS luxuskivitelben hozzáférhető Sho Kosugi filmek jellegzetes, utánozhatatlan hangulatvilágát. Végre egyszerre tiszteleghet ■ ninjás akciófilm-dömping kitörölhetetlen emlékanyaga és az újgenerációs Ninja Gaiden (Xbox) elsöprő sikere előtt. Mindennek tetejében a játék korántsem rossz. Egy program, aminek EZ a címe, hogyan is lehetne az? Ugyan!

Iridion 2



Ez ■ 3D shooter jó példa arra, mi mindent bír el ■ GBA maximuma. Japán jó ideje űz sportot ■ shoot'em up műfaj megoldásainak észvesztő halmozásából, nem túlzás, hogy a szigetország művészeti formaként tekint ■ stílusra, mely keretein belül aztán tönkrelicitálhatják egymást az alkotók. Az Iridion második része is e versenyhelyzet szülötte. A hat, szabadon variálható fegyverosztály három fokozat szintjén bővíthető, ■ berepülhető bolygófelszínek pedig elképesztő ügyességi feladványok aranybányái. Az anyag grafikája olyan részletes ■ GBA képességeihez mérten, hogy nehéz eldönteni, tényleg 3D grafikát látunk-e, avagy Blade Runner-szerű átverés áldozatai vagyunk. Bár az Iridion 2 tutkósra csal, de olyan ügyesen teszi ezt, hogy ezt nem csak elnézzük neki, de most hálásak is vagyunk érte.



I Spy Challenger

Az I Spy Challenger jópofa asszociációs anyagnak indul, de beszigorít. Az alapötlet szerint meg kell találnunk az összefüggést ■ kezünkben tartott tárgyak és a balról felénk özönlő társaik között. Ha ez megvan, nincs más dolgunk, mint jól meghajítani a kiszemeltet. Sikertelenség esetén nem csak ■ sorok halmozódnak, de ■ bal oldali határfal mozgása is ■ Star Wars IV hulladékprése előtt kezd tisztelegni. A nyugalmas teketóriázásra így térképről térképre kevesebb idő jut, pedig időnként jól esne, hiszen ■ játék leleménye a pofonegyszerű asszociációktól ■ tökéletesen elvont kapcsolatokig terjed. Mindezeket sokszor adott pályán belül is variálja. Ami még bájos itt, hogy zenei támogatottság gyanánt ennél idegőrlőbb csörömpölést már elképzelni is igen problémás.

Konzolkodunk, tehát vagyunk

A pici titánok harca fokozódik. A PSP első melléfogásával és egy remek golf szimulátorral rukkol elő, míg a DS egy szerencsétlen lépést követően rögvest Anakinékkal hárít.

Sony PSP

Rengoku – The Tower of Purgatory

Szomorúan, de hitünk szerint megérdemelten húzzuk le a Konami első PSP játékát, hiszen egy jó ötlet unalomba fullasztásával jelentkezik ■ cég. Nyolc, szinte tökegyforma pályát tisztíthatunk meg ■ „rossz" robotoktól a mi „jó" robotunkkal. Karjainkra, fejünkre, és törzsünkre más-más upgradeeket illeszthetünk, de a cinkes kombórendszer ezt a pici élményt is megfojtja. Mi kérünk elnézést.

ÉRTÉKELÉS: 3

Tiger Wood's PGA Tour

A PSP változat egyetlen érdemi hátránya a PGA Tour népszerű PS2-es eredetijével szemben, hogy a handheld jóval kisebb analóg botocskája nem képes visszaadni az eredeti, híresen szuper irányításmodellt. Ezt leszámítva a valaha megjelent, kézben fogható golf-áramlatok eddigi legszebb és legtartalmasabb darabjáról beszélünk. Ne búsulj, kicsi analóg karocska, jár az a max pontszámocska.

ÉRTÉKELÉS: 5

Nintendo DS

Retro Atari Classics

Jaj de jó, hogy a DS duplakebelre kapta ■ retrosznobériát. Természetesen mi sem határolódunk el ■ szórakoztató informatika (h)őskori letéteményeinek imádatától, de hogy ■■ Atari mindösszesen tíz (!) klasszikus címet passzírozzon a handheldbe retro gyűjtemény gyanánt, az azért nem való. Legrosszabb esetben ötvenet vártunk, karácsonyi megjelenés esetén elképzelhetetlenül sokat. Nem örülünk.

ÉRTÉKELÉS: 3

Episode III – Revenge of the Sith

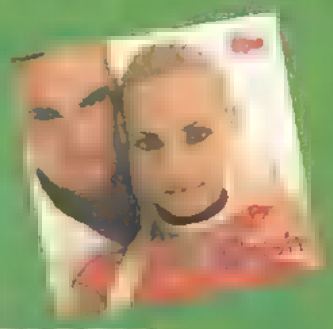
Sanyi szerint „Bizüüü! Zümzüm! Kssss! Kssss! Bizüüü!" és alapvetően igaza van. A UBI jó két héttel az európai premier előtt dobta piacra a film nyomán készült DS játékot, de a Golden Axe-re ütő stuffmány nem sokat mond a történet cselekményéről. Rajzfilmszerű, ízléses grafika, komplex mozgáskultúra és az említett „Bizüü! Ksss! Ksss!" érzés becézgeti az egyszeri végigjátszás kényszerét.

ÉRTÉKELÉS: 4

MUSIQ

MOHO SAPIENS
[illegible]

[illegible] emlékezne a hatalma[illegible] honvédségi sorozatra, amely stilszerűen az Angyalbőrben nevet [illegible] Most is [illegible] adják az [illegible] kereske[illegible] tévén, [illegible] a nosztalgia nem marad el nyomtalanul. Máris [illegible] az annak idején [illegible] sikert [illegible] amelyet a Moho Sapiens neve fémjelez. A [illegible] maradt a [illegible] csak digitálisan van újrakeverve, [illegible] öt bónusz nota teszi [illegible] élményt. [illegible] ehhez igaz, Angyalbőrben [illegible] kell lenni, mert [illegible] nézve a zene már kis[illegible] volt, de adott egy olyan hangulatot, amit azóta is keresünk. Nosztalgiának remek, főleg [illegible] domaira is emlékszik [illegible] valaki [illegible] út!



SPLASH
ÚJ[illegible]

[illegible] is [illegible] szegyenérzet nélkül [illegible] amely az Újra címet [illegible] belekostolunk ebb[illegible] is [illegible] nem [illegible] Továbbra [illegible] tartalmatlan [illegible] és [illegible] évről-évre [illegible] A [illegible] a rajongóknak lehet igazán [illegible] mert [illegible] rajta az [illegible] mix változata, valamint [illegible] fel a kezed! 2005-ös [illegible] Ha ettől [illegible] felüvölt [illegible] akkor irány [illegible] lemezbolt, lelke rajta [illegible] szó [illegible] popszakmat [illegible] a kilencvenes évek közepén [illegible] tincsének első csillanásával [illegible] vesen és [illegible] elvérzett.

KEITH FULLERTON WHITMAN
MULTIPLES

[illegible] számban [illegible] bakelit korong a Schoner [illegible] és az [illegible] után Keith Fu[illegible] Whitman [illegible] szatért a nagyobb [illegible] megjelenő szólóalbumok [illegible] Ezt a visszatérés [illegible] nyolc számot [illegible] dobhártyagyilkos [illegible] amely [illegible] tartalmaz, [illegible] akkor [illegible] a Harvard [illegible] adott [illegible] lemez [illegible] demonst[illegible] Whitman [illegible] ak[illegible] otthonosan [illegible] a leg[illegible] zeneszerzés és az analog [illegible] A [illegible] számot tartalmazó korong így [illegible] az instrumentális zene nagyja [illegible] da a kortárs [illegible] számára. Whitman valóságos [illegible] ként [illegible] napjaink [illegible] az [illegible] számos [illegible] majd végig [illegible] közeli [illegible]

GRANT GREEN
AIN'T FUNKY NOW!

[illegible] Green [illegible] és [illegible] ez az album sem, bizony egy 1972-es [illegible] újratuningolt [illegible] van szó, amely olyan emberfelettien [illegible] szól [illegible] dobtunk tőle [illegible] kőkemény funky [illegible] amolyan James [illegible] és Kool & [illegible] stílusban [illegible] szereléssel és csodálatos [illegible] Grant [illegible] erzi a fekete ritmust [illegible] amit néha [illegible] az embe[illegible] arcat is. Azért ez [illegible] ha kedveled az [illegible] csak [illegible] vannak, akik tudnak [illegible] Ritka [illegible] az [illegible]

HOGY MIK VANNAK

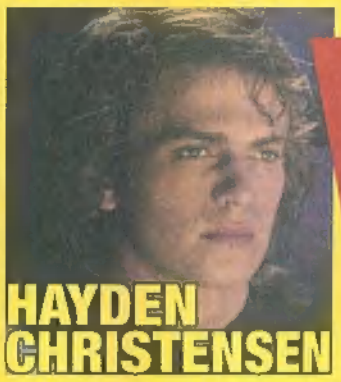
JESSICA SIMPSON KAVAR FRED DURSTTEL?

Ismét csámcsognak [illegible] pletykalapok, mert egy szemtanú állítólag remegve mesélte a minap, hogy egy kocsiban látta vadul csókolózni a Limp Bizkit frontemberét az egyébként házas szőke popciklonnal, Jessica Simpsonnal, aki egész eddigi életében csak tudta elérni, hogy Britney Spears klónjaként ténferegjen a szórakoztatóipar ingoványos világában. Nos, alig egy éve, hogy Spears kisasszonyt hírbe hozták Dursttel (az énekes elégedetten ecsetelte, hogy miként tette magáévá a szűz leányzót, aki mellesleg az ágyban vadállattá változott), így hát várható volt, hogy Jessica Simpson is hamarosan címlapra kerül a szoknyavadász rocksztár társaságában. Jessica tagadja, hogy ez a viszony igaz lenne és váltig állítja, hogy házassága rendben van Nick Lachey-val. Lehet, hogy igazából Fred kavargatja itt a lapokat, mert nem futja barátnőre?

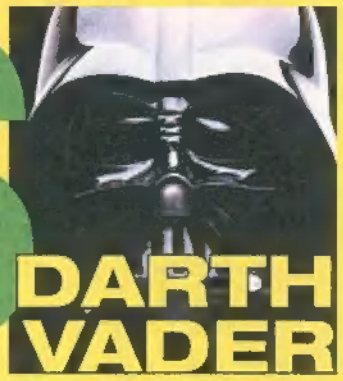
ELÁRVEREZIK BRITNEY TERHESSÉGI TESZTJÉT

Épp előző számunkban adtunk hírt arról, hogy hivatalosan is áldott állapotba került Britney Spears, aki azóta sajnos veszélyeztetett terhes, és komoly problémákkal küszködik. Nem tehetünk mást, csak jobbulást kívánunk neki, de mindeközben felkaptuk a fejünket arra a hírre, hogy a boldogabb napokat is látott Spears kisasszony terhességi tesztjét kínálják fel árverésre. A pozitív irányban elszíneződött tesztcsíkot egy rádióállomás kaparintotta meg (de hogy hogyan, azt azért igazán elárulhatná nekünk valaki) *(nem biztos, hogy szeretném tudni – 42)* és jótékony célokra gyűjtve meghirdette a használt papírcsíkot. Lehet, hogy ezzel jót akart, de azért lássuk be, egy betegeskedő híresség „maradékait" árulni a legkevésbé sem ízléses dolog. Bár korábban árulták már Britney eldobott rágóját, csikkjét, használt poharát is, az amerikaiak talán buknak a celebrity-szemétre, vagy [illegible] fene sem érti.

SZTÁRANALÍZIS



VS



Ő Vader nagyúr fiatal arca	Ő maga Vader nagyúr!
Úgy fest, mintha egy fiúzenekarból lépett volna ki	Biztos, hogy nem vették volna be egy fiúcsapatba, mert erősen zihál
Vancouverben született	Nyálas szőke kisfiúnak született, szerencsére kinőtte
Egy tévéreklámban szerepelt először	Egy fogathajtó versenyen tűnt fel
12 évesen már egy szappanoperában játszott	12 évesen már az Erővel ismerkedett
Eredetileg sportoló akart lenni	Eredetileg biztos nem egy fekete háromszög akart lenni
Babaarcával az összes tinilány szívét megdobogtatta	Fojtogató erejével az összes beosztottját paráztatta
Szabadidejében zongorázni szeret, leginkább jazzt és a bluest játszik	Szabadidejében bolygókat pusztít el egy Halálcsillaggal
Igazából nincs jedi-ereje	Mindig érzi, ha rezgés van az Erőben
Most már elég sokat keres	Egy egész birodalom ura, és még adóznia sem kell

DVD AJÁNLÓ

STEPHEN KING: MACSKASZEMEK

AMERIKAI HORROR-THRILLER, 108 PERC

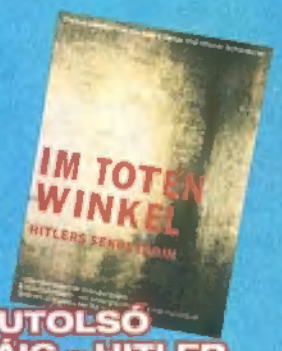
Szerintünk nem kérdéses, hogy Stephen King világéletében a novella műfajában volt a legjobb, gondoljunk csak a Remény rabjaira, amelyből aztán egetverő filmadaptáció is készült. Nos, a Macskaszemek című film egy 1986-os alkotás, amely e hónapban jelent meg DVD-n, és bátran tudjuk ajánlani, mert nem a szokványos King filmek minőségét nyújtja. Három rövid történetet mesél el nekünk, amelyek kapcsolódási pontja egy macska, aki csendes szemlélője az emberek groteszk világának. Találkozhatunk egy emberrel, aki le akar szokni a cigiről, és egy szadista orvoshoz fordul, egy megcsalt férfival, aki a szerencsejátékok bolondja és élete fogadására készül, illetve egy kislánnyal, aki okkal retteg a szörnyektől, ugyanis a szobájában éppen van egy. A macska persze végig ott van filmben, érdekes és ijesztő hangulatot adva ezzel az egésznek. A kislányt pedig az akkor még gyermeki Drew Barrymore személyesíti meg, igen vicces látni, hogy mennyit változott azóta.

FILMZ

STAR WARS III: A SITH-EK BOSSZÚJA

AMERIKAI, SCI-FI
140 PERC

Végre eljött a várva várt perc, kinos és keserves várakozás, valamint két alaposan elrontott részt kibírva végre tanúi lehetünk Darth Vader születésének. A Star Wars új trilógiájának értelemszerűen ez az a része, amelyet elég nehéz elrontani, hiszen annyi minden történik benne, hogy képtelenség unalmasra csinálni. A klónháború vége, Palpatine szenátor hatalomra törése, a Jedik kipusztítása, Anakin átalakulása, Obi-Wan Kenobi gigászi küzdelme a már gonosz Skywalkerrel és a nagy fekete maszk első zihálása a filmvásznon - Lucas ezt már nem tudta elbaltázni. Végre feszült dráma, igazi történet, és megfelelően kidolgozott akció jellemzi a mozit. Persze ez akkor sem a régi nagy trilógia, de legalább nagyot üt a vége, és Hayden Christensen is bebizonyítja, hogy valahol mélyen színészi képességei is vannak.



AZ UTOLSÓ ÓRÁIG – HITLER TITKÁRNŐJÉNEK VISSZAEMLÉKEZÉSEI

OSZTRÁK, DOKUMENTUMFILM
90 PERC

Ha láttátok a Bukás című filmet, amely Hitler utolsó napjait mutatja be 1945-ben (és éppenséggel tetszett is), akkor talán emlékeztek a záró képsorokra, ahol is Traudl Junge visszaemlékezéséből készült dokumentumfilmből mutatnak részleteket. Traudl Junge 1943-tól a náci birodalom összeomlásáig volt Adolf Hitler egyik személyi titkárnője, és a vele készült beszélgetést most teljes egészében megtekinthetitek a moziban (csak 12 éves kortól ajánlott). Érdemes megnézni, bár a hangulata kétségtelenül lehúz, számtalan érdekességet tudhattok meg belőle, amelyekről nemigen számolnak be a mai történelemkönyvek. A film persze nem történ, sokkal inkább egy kiábrándult ember vallomása egy olyan korról, ahol sokan nem találták a helyüket.

CARTER EDZŐ

AMERIKAI FILMDRÁMA
136 PERC

Az élet produkálja a szívszorító drámákat, de már lassan elég nehéz cérnával birni, hogy ismét egy iskolában tevékenykedő eltökélt felnőtt téríti meg az eltévedt gyermeksereget. Ez a sztori annyira lerágott csont, hogy már szinte képtelenség benne újat mutatni. Ken Carter gimnáziumi kosárlabdaedző igaz története azonban úgy tűnik, még megért egy misét, ő volt az ugyanis, aki 1999. január 4-én lelakatolta a tornatermet, és nem engedte be játékosait, mert azok lerontották a jegyeiket. Az eltökélt férfi mindent megtett, hogy a diákok ne vesszenek el a suliból, és bár sokat támadták, vitathatatlan érdeme, hogy igazán szívvel küzdött a fiatalokért. A sztori persze a vásznon kicsit csöpögős, még akkor is, ha Samuel L. Jackson ismét zseniálisat alakít, de sajnos ezzel eléggé egyedül marad. Egy mozit azért megér, de inkább csak erkölcsi jelleggel.

BOGEYMAN

AMERIKAI-ÚJ-ZÉLANDI -NÉMET
HORROR
89 PERC

És ismét megkapjuk a havi rettegés-mozit, ha kell, ha nem. Barry Watson főszereplésével egy olyan férfit ismerhetünk meg, aki gyermekkorában össze-vissza rosálta magát a családi házban, mert éjjelente Boogeyman jött el érte (ez olyan, mint nálunk a mumus). A férfi már felnőtt, de anyja halála miatt vissza kell térnie a házba. Persze azt hiszi, hogy már nem kell mitől félnie, de lássátok csodát, Boogeyman ott lakik még most is, és azonnal megindul a rettegés, amit éveken át kezeltek a pszichológusok. Dióhéjban ennyi. Emellé kapunk egy langyos filmet, olcsó rémisztgetéssel, és kellemes látványvilággal. Ha pénzt akartok kiadni, akkor azt ne erre szórjátok ki. Csak ha minden mást láttatok már!

Szeptemberben a GamePro-ban

F.E.A.R.

Mámorító gondolat, hogy mire lebarnulva visszajövünk a jól megérdemelt nyári pihenésből, mennyi jobbnál-jobb játék vár minket! Szeptemberben érkezik például az év egyik legigéretesebb FPS-e, a F. E. A. R. Hiába az újgenerációs konzolok, azért senki ne dobja kukába régi jó PC-jét (legfeljebb régi videókártyáját, alaplapját, processzorát... és vegyen újat) mert a fejlődés nem áll meg. A F. E. A. R. kicsit a Mátrix-filmek, kicsit A Kör című film horrorisztikus képi világának elegyére emlékeztet – az eredmény sejthető. Akit nem paráztatott be kellőképp a Doom 3, az majd most figyeljen! Ha pedig ugyanezt a hangulatot valóban sikerült többjátékos módra is átültetni, talán végre-valahára leszakadunk a Counter-Strikeről, mert mi jobb annál, hogy kommandósokat lövünk? Ha kommandósokat lövünk belassítva, bullet time-ban, miközben keresztül vetődünk néhány üvegajtón...

MotoGP: Ultimate Racing Technology 3

Nem csak a PS2-nek jár a tutkós motorozás, az Xbox és PC tulajok is megérdemlik. Márpedig egyik platform sem volt mostanában úgy igazán jó motoros cuccokkal eleresztve – na majd szeptemberben! Szakad az aszfalt, füstöl a gumi! Némi borntubívájd fíling is bekerül: a világbajnokság pályáin kívül a nagyvárosban is kipróbálhatjuk a kétkerekű vadállatokat.

Gauntlet: Seven Sorrows

John Romero, az id Software egyik alapítója és a világ egyik legismertebb (ROTFL) játékdizájnere visszatér, hogy életet leheljen a klasszikus Gauntlet-sorozatba. Igen, tudjuk hogy dereng, azért a Gauntlet csak ismerős mindenkinek, nem? Dehogynem, alap! Azért lesz ott más is, hogy biztosítsa az egyik legtutibb multi akció-hent-RPG minőségét és nem baltázza el Romero.

Minden jó, ha jó a vége

GamePro

Több mint játék **2005. május 27.**

Szerkeszti a szerkesztőbizottság,
kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület
Postacím: 1374 Bp. 5, Pf. 578.
Felelős kiadó: Biró István (ibiro@idg.hu)
Internet: www.idg.hu

Munkatársak:
42 (42@gamepro.hu)
Aszpik (aszpik@gamepro.hu)
Baskerville (baskerville@gamepro.hu)
Bob (bob@gamepro.hu)
Bobek (bobek@gamepro.hu)
Dr. Proton (proton@gamepro.hu)
Kis Lebowski (hp@gamepro.hu)
Larry Dam (larrydam@gamepro.hu)
Lucy Fair (lucyfair@gamepro.hu)
Dr. Spock (drspock@gamepro.hu)
Sanyi Chiba (sanyichiba@gamepro.hu)

Szerkesztőség:
1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület
Postacím: 1374 Bp. 5, Pf. 578.
Telefon: 577-4300, telefax: 266-4343
Internet: www.gamepro.hu

A szerkesztőség a kéziratokat lehetőség szerint gondozza, eteti és rendszeresen leporolja, de nem őrzi meg a végtelenségig, legfőképp pedig nem küldi visszа. Továbbá. A GamePro-ban megjelenő valamennyi cikket, képet, táblázatot, rajzolt nyuszit, miegyebet védi a szerzői jog. Bármiféle másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk csak a kiadó előzetes engedélyével történhet. Aki enélkül teszi, nem jó arc. Sőt, még a gatyát is lepereljük róla.

Hirdetésfelvétel:
Hirdetési igazgató: Poór Rozi (rpoor@idg.hu)
Kereskedelmi asszisztens: Bohn Andrea (abohn@idg.hu)
Telefon: 577-4316, fax: 266-4274
Médiaajánlatok: idg.hu/media
E-mail: keriroda@idg.hu

Terjesztés és ügyfélszolgálat
Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika
(mbabinecz@idg.hu)
Telefon: 577-4301, fax: 266-4343
MediaShop: mediashop.idg.hu
E-mail cím: terjesztes@idg.hu

Terjesztés:
A lapot a HÍRKER Rt., a LAPKER Rt. és alternatív terjesztők terjesztik, de megvásárolható újságárusoknál is. Ára: 298 Ft
Megjelenik minden hónap első és harmadik péntekén.

Nyomás és kötészet: Origo Print Kft.
2040 Budaörs, Gyár u. 2.
Felelős vezető: Bánáti László ügyvezető igazgató
Telefon: 06 23 / 887-544
Fax: 06 23 / 887-540
E-mail: origoprint@origoprint.hu

Szenzáció! Helytakarékosságból egyszerre indiános, romantikus, detektíves, horrorisztikus, humoros és összességében szürreális, nagyon rövid regény a GamePro-ban!

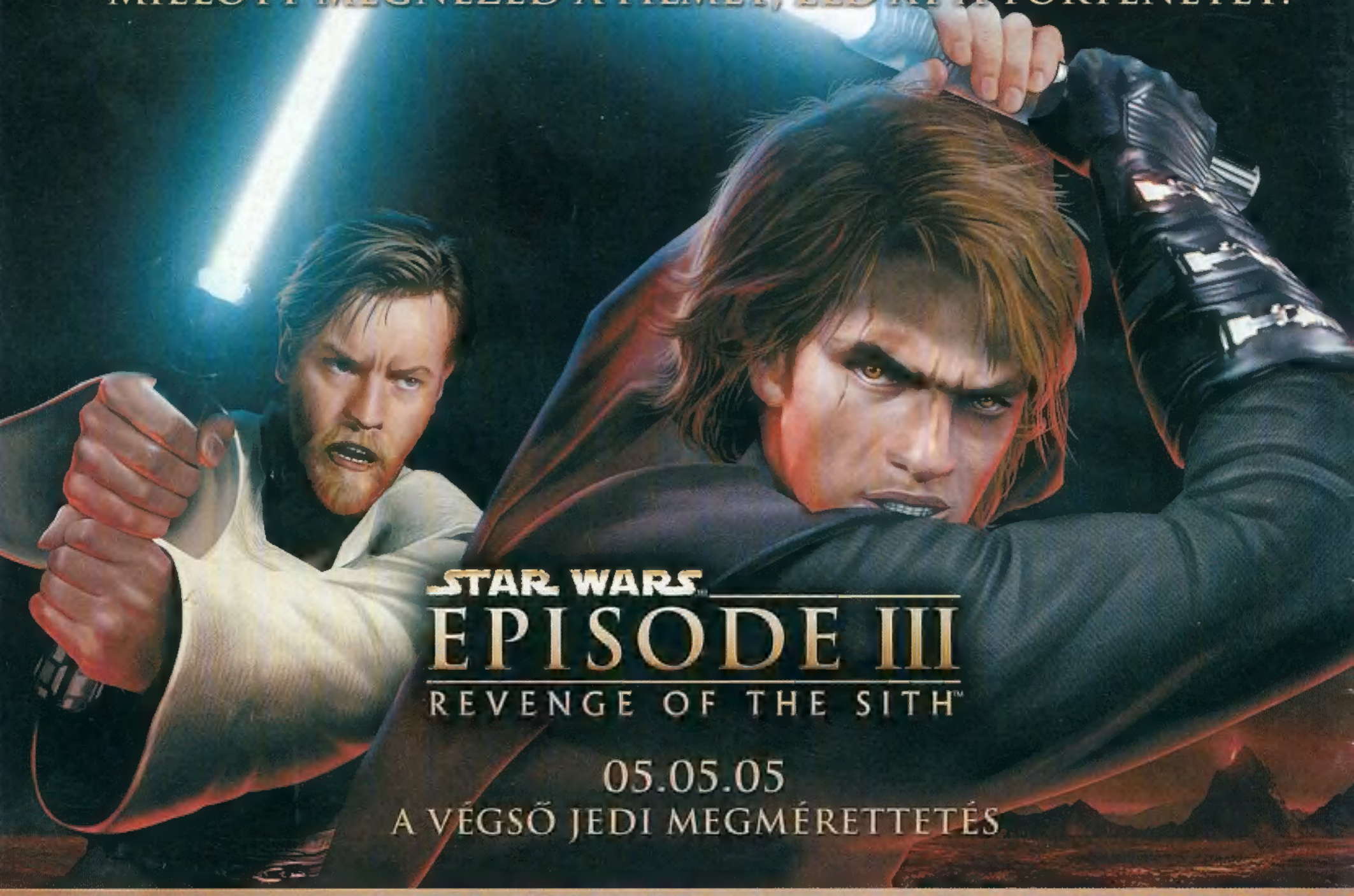
Csendes nyári este volt. Ülő Bika nagyfőnök egy szenvedélyes csók után szerelmesen mosolygott Pajkos Nyuszira, a nagyfőnöknére. Közben a sátor körül zajlott a nyomozás: vajon ki ölte meg és darabolta fel brutálisan Klaffogó Papucsot, a tábor mókamesterét? Aztán kiderült: senki. Ő maga, viccből, haha! Micsoda megkönnyebbülés! *(vége)*

Új regény indul a következő számtól!

Mi strandon vagyunk
de az élet nem áll meg...

Találkozzunk a GamePro online-on!

MIELŐTT MEGNÉZED A FILMET, ÉLD ÁT A TÖRTÉNETET.



STAR WARS EPISODE III
REVENGE OF THE SITH™

05.05.05
A VÉGSŐ JEDI MEGMÉRETTETÉS

12+ www.pegi.info

XBOX

PlayStation.2

LUCAS Arts™

www.lucasarts.com

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. or TM as indicated. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.